

# Trabajo Fin de Máster

Videoguegos independientes:

El enlace cultural

*Indie* videogames:

The cultural link

Autor

Raúl Tabuenca López

Director

Alberto Castán Chocarro

Facultad de Filosofía y Letras / Máster en Gestión del Patrimonio Cultural

2020

# VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTES: EL ENLACE CULTURAL



Con la colaboración de:

ETOPIA\_

center for art  
and technology



**Zaragoza**  
AYUNTAMIENTO



**RAÚL TABUENCA LÓPEZ**

# ÍNDICE

<b>1. Contexto del proyecto</b>	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Finalidad	6
1.3. Análisis del entorno	6
1.4. Organización gestora	8
1.5. Diagnóstico transversal: DAFO	9
<b>2. Definición del contenido del proyecto</b>	10
2.1. Destinatarios	10
2.2. Contenidos	10
2.3. Objetivos	13
2.4. Estrategias	14
2.5. Actividades	15
2.6. Modelo de gestión	18
<b>3. Producción del proyecto</b>	19
3.1. Planificación: Cronograma	19
3.2. Organización y recursos humanos	20
3.3. Infraestructura	21
3.4. Comunicación	21
3.5. Financiación y presupuesto	23
<b>4. Proceso de evaluación</b>	24
<b>5. Bibliografía y <i>webgrafía</i></b>	25
<b>ANEXOS</b>	28

## **1. Contexto del proyecto.**

### **1.1. Antecedentes:**

Los videojuegos son uno de los medios culturales de comunicación de masas que más importancia están teniendo desde finales del siglo XX hasta la actualidad. No solo son importantes por el factor de entretenimiento que desarrollan en la población joven y adulta, sino que es un gran vehículo cultural e industrial del que las instituciones están comenzando a sacar partido<sup>1</sup>.

El videojuego, dentro de las artes audiovisuales, es un medio que combina elementos cinematográficos con la interactividad (Sedeño, 2010). A la actividad realizada por el usuario/jugador que interactúa directamente con la obra digital, hay que sumarle el elemento de la experiencia vivida por este sujeto durante el proceso de juego

Este elemento tan versátil y atractivo ha llevado al debate en los últimos años de si realmente se pueden considerar en la actualidad como medio cultural o artístico. De hecho, en los últimos años, se han defendido diferentes tesis doctorales y publicado artículos como “El arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el artbook” o “Los videojuegos: ¿el nuevo arte de nuestro siglo?” ambos de Adrián Ruiz Cañero, doctorando en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza.

En cuanto al impacto que tiene esta industria en el sector económico, según el Exministro de Cultura y Deportes José Guirao en junio de 2019 (Sucasas, 2019), la industria del videojuego es la industria cultural con mayor proyección en la actualidad. Según el Libro Blanco del DEV (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento) de 2019 el sector en España factura algo mas de 700 millones de euros y crece en tasas anuales que rondan el 20%, con la intención de llegar al 23% en los próximos años (DEV, 2019).

Se ha dado un cambio en el sector debido a la situación socioeconómica actual provocada por la Covid-19, con resultados positivos y negativos. De manera positiva, se ha demostrado la importancia que tiene este medio en los hogares para personas de diferentes edades, ya sea como mero entretenimiento o como producto cultural. En cuanto a las connotaciones negativas, el sector económico en general se ha visto gravemente

---

<sup>1</sup> Ampliación de este apartado en Anexo I.

afectado por la pandemia, y la industria del videojuego no se queda atrás, a pesar de que los estudios han podido seguir trabajando de forma remota. Aun con esto, el Consejo de Ministros anunció el martes 5 de mayo de 2020 la aprobación de un Real Decreto-Ley con medidas de apoyo al sector cultural, con 76,4 millones de euros, de los cuales 15 están destinados a la creación de contenidos digitales. Con esta decisión, el Gobierno de España está apostando por este sector con carácter innovador y creativo que, además, genera puestos de trabajo.

El videojuego supone tal importancia en el panorama cultural español que, desde el 4 de febrero de 2020, la Biblioteca Nacional Española tomó la iniciativa de conservar todo producto que sea desarrollado por productores españoles de videojuegos, además de comenzar a recuperar producciones antiguas con la ayuda del sector y diversas asociaciones. El objetivo de la institución es trabajar en la mejora de la conservación y acceso a los videojuegos españoles, como parte del patrimonio cultural nacional (“La Biblioteca Nacional reconstruye...”, 2020). Además, la BNE se ha comprometido a trabajar en cuanto a la divulgación del medio y a la relación con los sectores culturales y educativos (Morales, 2020). En el caso particular español, los videojuegos producidos de forma independiente son los que predominan en esta relación de obras que la BNE quiere conservar.

En cuanto a las actividades culturales que se han ido dando en torno a este sector, habría que destacar la exposición que nos ha servido de mayor inspiración para el presente proyecto. Es la que se dio desde diciembre de 2019 hasta agosto de 2020 en Barcelona, en el Centro de Cultura Contemporánea, titulada *Gameplay, Cultura del Videojuego*<sup>2</sup>. Esta exposición fue comisariada por Jérôme Nguyen y Óliver Pérez Latorre y va de la mano de la realización de algunas actividades complementarias en el centro. Se trata de una exposición que gira en torno a la historia de los videojuegos más exitosos producidos a nivel mundial, además de ofrecer diferentes conferencias y sesiones de juego.

Otras instituciones culturales españolas también han organizado exposiciones y proyectos en relación con la divulgación de esta temática, como *Game on*<sup>3</sup> en la

---

<sup>2</sup> Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (2019). Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Disponible en: <https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/gameplay/232349> [Consultado 20-8-2020].

<sup>3</sup> Fundación Canal (2019). Fundación Canal. Disponible en: <https://www.fundacioncanal.com/exposiciones/game-on-la-historia-del-videojuego-1972-2020/> [Consultado: 6-11-2020].

Fundación Canal de Madrid, finalizada en mayo de 2020, en la que se realizaban encuentros que trataban la cuestión de la relación del arte con el videojuego, o *Videojuegos, los dos lados de la pantalla*<sup>4</sup>, en la Fundación Telefónica de Madrid, comisariada por Eurídice Cabañes. Ambas exposiciones iban acompañadas de actividades y talleres que se sumergían en la reflexión del impacto socioeconómico de esta nueva expresión artística.

En Zaragoza, en los últimos años, se han dado también algunas exposiciones y actividades relacionadas con esta temática. Concretamente Etopia, Centro de Arte y Tecnología, acogió hasta octubre de 2019 la exposición comisariada por la Profesora Carlota Santabárbara *30 años de Game Boy: una consola en el mundo del arte*<sup>5</sup>, en la que a través de fotografías, representaciones audiovisuales y una colección de consolas se realizaba un viaje en el tiempo atravesando la historia del videojuego moderno, con artistas que usaban este dispositivo como soporte de sus obras. En este mismo centro, del 15 de julio de 2020 al 31 de enero de 2021, tiene lugar *Consolas: democratizar la imagen digital, 1972-2003*<sup>6</sup>, comisariada por Abraham San Pedro, en la que se expone una gran colección de diferentes consolas y soportes para videojuegos desde la década de 1970, además de muestras de algunas de las obras más icónicas de finales del siglo XX. Paralelamente, Etopia va a acoger tres exposiciones que girarán en torno a la muestra principal: *Geométricos, la síntesis visual como vanguardia involuntaria*, del 15 de julio al 26 de septiembre de 2020; *No lugares, configuración de espacios en el videojuego*, del 30 de septiembre al 28 de noviembre de 2020; *Activismo, transformando el mundo a través del videojuego*, del 2 de diciembre de 2020 al 30 de enero de 2021.

Por último, en el panorama internacional, también se han ido dando diferentes iniciativas en relación con este sector, como es la colección de videojuegos del MoMA de Nueva York<sup>7</sup>, la exposición *Videogames: Design/Play/Disrupt* que se dio entre 2018

---

<sup>4</sup> Espacio Fundación Telefónica (2019). Espacio Fundación Telefónica. Disponible en: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/videojuegos-los-dos-lados-de-la-pantalla/> [Consultado 20-8-2020].

<sup>5</sup> Ayuntamiento de Zaragoza (2019). Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: [https://www.zaragoza.es/ciudad/cultura/detalle\\_Noticia?id=229061](https://www.zaragoza.es/ciudad/cultura/detalle_Noticia?id=229061) [Consultado: 20-8-2020].

<sup>6</sup> Ayuntamiento de Zaragoza (2019). Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: [http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle\\_Agenda?id=215063](http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle_Agenda?id=215063) [Consultado: 20-8-2020].

<sup>7</sup> MoMA (2012). MoMA. Disponible en: [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/) [Consultado 5-10-2020].

y 2019 en el Victoria and Albert Museum de Londres<sup>8</sup> o la exposición *ZKM\_Gameplay*<sup>9</sup> que se dio en la ciudad alemana de Karlsruhe entre 2016 y 2018.

## 1.2. Finalidad:

La finalidad principal de este proyecto es la puesta en marcha de *ENTER Gestión Cultural*, empresa especializada en la divulgación y estudio del arte y medios digitales, especialmente en los videojuegos, así como de los autores y artistas que los componen. Su primer proyecto, titulado *Videojuegos independientes: el enlace cultural*, queremos continuar con la tendencia que están tomando algunos centros y salas de exposiciones nacionales e internacionales de relacionar las nuevas tecnologías y el ámbito del videojuego con el medio artístico y cultural. Desde la gestión cultural cada vez se están admitiendo mas propuestas de este ámbito, por lo que es este el espacio en el que se incluye nuestro proyecto.

El objetivo inmediato es que el proyecto propuesto por la empresa se pueda llevar a cabo en Etopia, así como la realización de otros en los próximos años que sigan la misma línea de relación entre videojuegos, tecnología, arte y cultura.

## 1.3. Análisis del entorno<sup>10</sup> (territorial, sectorial y políticas culturales):

Comenzando por un análisis del territorio, la ciudad de Zaragoza es la capital de la provincia homónima y capital de la Comunidad Autónoma de Aragón. Esta Comunidad Autónoma ocupa el 9,4% de la superficie del territorio del Estado Español y, geográficamente, ocupa un punto medio entre la Comunidad de Madrid y Cataluña, en el noreste de la Península Ibérica. La comunidad goza de buenas comunicaciones tanto por carretera y autovía, vías de tren de alta velocidad y aeropuerto.

La provincia de Zaragoza cuenta con 972.246 habitantes censados, de los cuales 475.458 son hombres y 496.788 son mujeres, con una media de edad de entre 43 y 46 años. Dentro de esta cifra cabe destacar la presencia de diferentes nacionalidades, un 17% del total, como son los nacidos en Rumanía (34%), Nicaragua (7%) o Marruecos (7%).

---

<sup>8</sup> Victoria and Albert Museum (2018). Victoria and Albert Museum. Disponible en: <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames> [Consultado 5-10-2020].

<sup>9</sup> Center for art and media Karlsruhe (2016). Center for art and media Karlsruhe. Disponible en: <https://zkm.de/en/exhibition/2016/04/zkmgameplay> [Consultado 5-10-2020].

<sup>10</sup> Ampliación de este apartado en Anexo II.

Entrando en factores económicos, el Ayuntamiento de Zaragoza publicó en 2017 junto a *Ebrópolis* un estudio<sup>11</sup> en el que arrojan el dato de 11.804,10€ de renta media por persona en la ciudad, que en 2019 tenía una población de 674.997 habitantes. Además, la tasa de paro en el segundo trimestre de 2020, según el Instituto Nacional de Estadística, es de 12,03%<sup>12</sup>.

En cuanto al patrimonio cultural de la ciudad<sup>13</sup>, Zaragoza se caracteriza por tener una gran variedad en cuanto a patrimonio monumental, centrándose en su Centro o Conjunto Histórico, declarado Bien de Interés Cultural el 14 de enero de 2003. Dentro de este conjunto de monumentos destacan algunos bienes de gran interés cultural a escala nacional e internacional, como son la Basílica de Nuestra Señora del Pilar, la Catedral de San Salvador (La Seo) o el Palacio de la Aljafería. Junto a estos tres grandes monumentos hay otros conjuntos patrimoniales de importancia como son los vestigios romanos hoy musealizados y palacios renacentistas de gran importancia.

Respecto a las entidades culturales de la ciudad, son interesantes algunos museos y salas de exposiciones, como el Museo Provincial de Zaragoza, Etopia, Centro de Arte y Tecnología, el IAACC Pablo Serrano, el Museo Pablo Gargallo o la sala de exposiciones de la Lonja en la Plaza del Pilar. Junto a estos importantes espacios expositivos cabe destacar una serie de empresas dedicadas a la gestión y divulgación cultural en la ciudad, ninguna de ellas especializadas en el uso de nuevas tecnologías, como *Ad Hoc Gestión Cultural*, *Gozarte*, *Serendipia Gestión Cultural* o la propia *Zaragoza Turismo*.

Dentro de la industria del videojuego en Aragón en el que se centra este proyecto, según Jorge Gordún, Presidente de Asociación Regional Aragonesa de Desarrolladores y Expertos en Videojuegos, el sector echa de menos el apoyo de las instituciones que sí que tienen en otros países como Italia, Francia o Reino Unido, países en los que se han creado incentivos fiscales y ayudas relacionadas con el desarrollo de videojuegos. En Aragón, según “Devuego”, la Base de Datos del Videojuego Español, actualmente hay registrados

---

<sup>11</sup> Ayuntamiento de Zaragoza (2020). Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: <https://www.zaragoza.es/cont/paginas/noticias/uarentazaragoza.pdf> [Consultado: 24-8-2020].

<sup>12</sup> INE (2019). INE. Disponible en: <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=3996#!tabs-tabla> [Consultado 27-8-2020].

<sup>13</sup> Patrimonio Cultural de Aragón (2018). Patrimonio Cultural de Aragón. Disponible en: <http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/zaragoza-conjunto-historico> [Consultado 25-8-2020].



once estudios productores de videojuegos, dedicados a todas las plataformas existentes. De los once estudios hay cinco que son empresas mas o menos consolidadas en el sector<sup>14</sup>.

Pese a esto, cada vez se está fomentando más la formación en el sector, existiendo en Zaragoza dos centros formativos de desarrollo de videojuegos como son el Centro Público Integrado de Formación Profesional Los Enlaces en Zaragoza que cuenta con un Ciclo de “Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos” o el Centro de Formación Oficial del motor *Unreal Engine*, el *Unreal Training Hub*, en el World Trade Center de Zaragoza. Este centro, además de ser un espacio autorizado por *Unreal* para la formación en el funcionamiento de su programa, ofrece una serie de cursos, grados y postgrados en todas las vertientes que afectan al desarrollo de videojuegos<sup>15</sup>.

A modo de conclusión a este apartado de infraestructura cultural dentro del análisis territorial citar el dato que arrojó el IAEST en 2018<sup>16</sup>, cuando el gasto medio en servicios culturales en Aragón era de 72 Millones de Euros. El presente proyecto se enmarca en el sector de la gestión cultural y, por lo tanto, habrá que tener en cuenta en su desarrollo la Ley 3/1999, de 10 de marzo, de Patrimonio Cultural Aragonés<sup>17</sup> y la Ley 2/2019, de 1 de marzo, de Propiedad Intelectual<sup>18</sup>.

#### 1.4. Organización gestora:

El proyecto va a ser realizado por la empresa *ENTER Gestión Cultural*, una Sociedad Limitada Unipersonal (SLU) de nueva creación especializada en la divulgación y estudio del arte y medios digitales, especialmente en los videojuegos, así como de los autores y artistas que los componen. La organización gestora para la que se va a hacer el proyecto es Etopia, Centro de Arte y Tecnología<sup>19</sup>, de Zaragoza, localizado en la Avda. Soria nº8.

Etopia es una instalación que ocupa 16.000 metros cuadrados en los que se da lugar el encuentro entre arte contemporáneo y tecnología. Esto se demuestra en las

---

<sup>14</sup> DeVuego, Base de datos del videojuego español (2020). Devuego. Disponible en: <https://www.devuego.es/bd/mapa-estudios/?comunidad=aragon> [Consultado 25-8-2020].

<sup>15</sup> Unreal Training HUB (2020). Unreal Training HUB. Disponible en: <https://www.unrealtraininghub.com/> [Consultado 1-11-2020].

<sup>16</sup> IAEST (2020). IAEST. Disponible en: <http://servicios3.aragon.es/iaeaxi/tabla.do> [Consultado 25-8-2020].

<sup>17</sup> BOE (1999). BOE. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/pdf/1999/BOE-A-1999-8270-consolidado.pdf> [Consultado 26-8-2020].

<sup>18</sup> BOE (2019). BOE. Disponible en: <https://boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2019-2974> [Consultado 26-8-2020].

<sup>19</sup> Ampliación de este apartado en Anexo III.

exposiciones y actividades que se realizan en las que tiene un gran peso el uso de las nuevas tecnologías, tanto como herramienta que sirve para la realización de las mismas como de elemento expositivo en sí. También se demuestra en los numerosos talleres y programas de emprendedores que la organización ofrece en sus instalaciones. Cuenta, además del espacio expositivo y salas de trabajo, con unas plazas de residencia en las que pueden participar emprendedores, creadores, investigadores y gestores culturales y urbanos<sup>20</sup>.

*ENTER Gestión Cultural* propondrá a Etopia la realización del proyecto de *Videojuegos independientes: el enlace cultural* en las instalaciones de esta organización contando con su respaldo en infraestructura y medios tecnológicos, apoyándonos también en subvenciones económicas públicas que nos permitan llevar a cabo las actividades del proyecto.

#### 1.5. Diagnóstico transversal: DAFO

Tras realizar los análisis sectoriales y culturales previos, proponemos el siguiente diagnóstico transversal (DAFO) hecho en un momento de cierta incertidumbre económica y social debido a la crisis sanitaria provocada por el virus Covid-19.



<sup>20</sup> Etopia: Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: [http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle\\_Centro?id=5105](http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle_Centro?id=5105) [Consultado: 5-10-2020].

## 2. Definición del contenido del proyecto

### 2.1. Destinatarios

Son diversos los tipos de destinatarios a los que va dirigido al presente proyecto debido a que son tres las actividades que se van a realizar. Cada actividad contará con participantes de diferentes rangos de edad y formación para poder asistir a las mismas.

Contaremos con un público más amplio, generalmente joven y adulto, desde los ocho años a una edad más avanzada de la generación que ha podido crecer con el desarrollo de los videojuegos. Para este tipo de público más general se realizará la exposición de *Historia del videojuego: de su nacimiento a su independencia*, para la que no se requiere ningún tipo de formación especializada en el ámbito.

También buscaremos la atracción de un público más especializado en técnicas artísticas, historia del arte, programación informática o desarrollo de videojuegos, desde los dieciséis años hasta edades más adultas. El objetivo es que las personas de este grupo se sientan identificadas con los ciclos de conferencias impartidos por personalidades de la cultura y el videojuego.

El tercer grupo de público que este proyecto quiere atraer es el de jóvenes adultos (de dieciocho a veinticuatro años) especializados en dibujo, programación informática, composición musical y de guion, pero con poca experiencia en el sector para los diferentes talleres de desarrollo de un videojuego.

De forma genérica, en cualquiera de las tres actividades están incluidas personas de cualquier género, procedencia, nacionalidad o religión.

### 2.2. Contenidos<sup>21</sup>

El proyecto *Videojuegos independientes: el enlace cultural* está dedicado a la puesta en valor y difusión entre el público el valor cultural de los videojuegos, valor que tiene la disciplina además del entretenimiento.

Para poner en marcha el proyecto se planea crear una empresa, *ENTER Gestión Cultural*, una Sociedad Limitada Unipersonal dedicada a la gestión cultural, cuya primera línea de acción va a ser el desarrollo de tres actividades en Etopia, Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza. Esta va a ser la primera labor que va a llevar a cabo esta empresa

---

<sup>21</sup> Ampliación de este apartado en Anexo IV.

en el sector de la gestión cultural, y su objetivo es tener la posibilidad de realizar otros proyectos con actividades diferentes en el futuro, siempre dentro del marco de los videojuegos en el ámbito cultural.

Las actividades que componen el proyecto, que serán detalladas más adelante, componen un estudio acerca de la historia de la disciplina del videojuego desde su comienzo en la década de 1950, momento en el que surgieron los primeros ejemplos de mano de científicos, ingenieros y militares, hasta la actualidad en la que podemos ver al alcance de toda la población elementos de gran calidad artística y cultural dentro del mundo digital. Con las tres actividades se van desarrollar una serie de contenidos que componen, en primer lugar, una breve introducción a la historia del videojuego y su posterior independencia con obras nacionales en una exposición; en segundo lugar, la profesionalización del sector con testimonios de personalidades reconocidas en un ciclo de conferencias; en tercer lugar, la puesta en práctica de conocimientos y profesiones en un taller de creación de un videojuego, cuyo elemento imprescindible es la interdisciplinaridad. De forma más detallada, los contenidos de las diferentes actividades son:

1. Exposición: *Historia del videojuego: de su nacimiento a su independencia*<sup>22</sup>. Se hará un recorrido que atraviese la historia del videojuego, desde su nacimiento en un contexto de investigación científica y militar en la década de 1950, pasando por los primeros grandes éxitos de la industria que usaron las máquinas arcade como soporte a partir de 1970, hasta las últimas creaciones españolas en la segunda década del siglo XXI diseñadas en un contexto de independencia económica de las grandes productoras. La exposición se compone de siete apartados diferentes que siguen este paso del tiempo. En los apartados referentes a los videojuegos independientes de este siglo habrá obras originales preparatorias cedidas por los artistas, capturas de los videojuegos originales y proyecciones de video de cómo son esos juegos en realidad. En la última parte se tendrá la posibilidad de probar los dos juegos expuestos.
  - Origen de la disciplina: en este primer apartado se dará una aproximación al comienzo de la historia de los videojuegos con *OXO* (1952), *Spacewar!* (1962) o *Pong* (1958).

---

<sup>22</sup> Véase el discurso expositivo en Anexo IV.

- Primeros grandes éxitos: segundo apartado en el que se podrá ver la implementación del carácter lúdico a los videojuegos con muestras de *Space Invaders* (1972) y *Pacman* (1980).
- Cambio generacional: en este tercer apartado se podrá ver una mejora en las técnicas de desarrollo, soportes y sentido narrativo con muestras de *DOOM* (1993) y *Mortal Kombat* (1992).
- Independencia en el panorama internacional: cuarto sector en el que se verá cómo se alejan las grandes productoras y cómo se produce una apuesta por el desarrollo independiente por parte de algunos estudios, con obras con una estética muy particular como *Journey* (2012) y *The Blinding of Isaac* (2011-2020).
- Videojuegos y *pixel art* en España: en esta quinta parte se verán algunos ejemplos de estudios independientes españoles como *Gods Will Be Watching* (2014) y *The Red Strings Club* (2018), de Deconstructeam, y *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today* (2015), de Fictiorama Studios, que se definen por el acogimiento de la estética *low poly* y *pixel art*.
- Narrativa histórica en los videojuegos: sexto apartado en el que se podrá comprobar la introducción de aspectos históricos y de la mitología castellana y andaluza en dos juegos independientes españoles, como son *Maldita Castilla* (2012), de Locomalito, y *Blasphemous* (2019), de The Game Kitchen.
- Artes plásticas tradicionales en el desarrollo de videojuegos: séptima parte de la exposición en la que se toma consideración de la entrada de los métodos artísticos tradicionales de forma artesanal en los dos videojuegos independientes españoles más laureados de los últimos años, *Gris* (2018), de Nómada Studios, y *Candle: the Power of the Flame* (2016), de Teku Studios.

## 2. Ciclo de conferencias: *Videojuegos: creación y divulgación cultural*.

- Creación artística y musical en los videojuegos con José Antonio Gutiérrez y Pascual de Gallego, miembros de Teku Studios (*Candle*), y Conrad Roset, de Nómada Studios (*Gris*).
- Direcciones creativas en estudios independientes de desarrollo de videojuegos con estéticas influenciadas por el *low poly* y *pixel art*, con

Paula Ruiz de Deconstructeam (*Gods Will Be Watching* y *The Red Strings Club*) y Enrique Cabezas de The Game Kitchen (*Blasphemous*).

- Divulgación cultural, artística y musical en los videojuegos con el periodista José Altozano (*Dayo Script*) y el compositor Jaime Altozano, ambos con Youtube y Twitch como plataformas de difusión.
- La inclusión del videojuego en las instituciones culturales públicas, con la participación de Ana Santos, directora de la BNE, y Alberto González Lorca, presidente de la Asociación Española de Videojuegos.

3. *La creación de un videojuego: taller interdisciplinar*: la formación en dibujo, composición musical, composición de guion y programación informática es lo esencial para la creación de un videojuego de forma independiente y, a su vez, los profesionales en estos sectores son con los que cuentan la mayoría de los estudios de desarrollo de videojuegos que, generalmente, se componen por equipos interdisciplinarios. Se ofrecerán cuatro talleres relacionados con estas disciplinas con un objetivo totalmente práctico, el desarrollo final de un videojuego. Se necesitarán tres participantes por taller que tengan formación en estos ámbitos, con previsión de que esta actividad sea el primer paso en la especialización de su profesión y uno de sus primeros contactos con el sector del videojuego.

Cada taller tendrá un día de trabajo reservado de lunes a jueves, dejando el viernes como día dedicado al trabajo conjunto de los cuatro grupos. Este taller conjunto se dará también durante la totalidad de la penúltima semana de la actividad, previa a la presentación del producto final que hayan podido lograr.

### 2.3. Objetivos

- Acercar al público la importancia de los videojuegos dentro del panorama cultural actual.
- Fomentar y difundir la calidad artística de los videojuegos desarrollados por estudios y artistas independientes con recursos muy limitados.
- Promover la incorporación de jóvenes profesionales al desarrollo de videojuegos

- Conseguir una buena afluencia de público a la exposición, talleres y conferencias pese a su temática poco tradicional.
- Poner en marcha una nueva empresa de gestión cultural especializada en el diseño de proyectos culturales que unifiquen el ámbito del arte y la cultura con el de las nuevas tecnologías y videojuegos, cuyo rango de acción sean espacios como Etopia.

#### 2.4. Líneas estratégicas

- Fundando una Sociedad Limitada Unipersonal se va a conseguir una estructura empresarial lo suficientemente fuerte e independiente que sea capaz de llevar a cabo en Etopia las actividades que se han diseñado como primera línea de acción de la empresa, además de la redacción de futuros proyectos en el marco de la gestión cultural, el arte y la tecnología.
- Diseñando una exposición que destaque los inicios del desarrollo de los videojuegos y a algunos estudios nacionales independientes que han cosechado cierto éxito se va a lograr el acercamiento del público a la vertiente artística y cultural de la disciplina.
- Desarrollando un ciclo de conferencias semanal con diferentes artistas que han tenido cierto éxito en el medio se pondrán en valor estos equipos de creación independiente de videojuegos que, generalmente, tienen pocos recursos. Así se fomentará este factor artístico y cultural que llevan consigo estas obras.
- Realizando unos talleres en los que los participantes funcionen como un estudio profesional y terminen desarrollando un videojuego propio se fomentan una serie de salidas profesionales poco frecuentes y, así, una mayor calidad en futuros proyectos.
- Difundiendo el proyecto tanto por medios de comunicación modernos como las redes sociales, o más tradicionales como la cartelería, se espera conseguir una buena congregación de público para las tres actividades. A esta finalidad se espera llegar por el nulo coste de las entradas para la exposición y conferencias.
- Estableciendo una buena vía de comunicación con los autores partícipes en las actividades conseguiremos una mayor facilidad para la cesión temporal

de sus obras preparatorias para nuestra exposición, además de poder incluirles en el ciclo de conferencias.

## 2.5. Actividades<sup>23</sup>

<b>Nombre de la actividad</b>	Exposición: <i>Historia del videojuego: de su nacimiento a su independencia</i>
<b>Breve descripción</b>	Exposición en la que se tratarán los inicios de la disciplina del videojuego con los primeros ejemplos de la historia, desde la década de 1950. Tras esto se procederá a la muestra de algunos de los videojuegos independientes más importantes que han surgido en los últimos años en el panorama internacional, junto con diferentes ejemplos de las producciones españolas independientes más destacables <sup>24</sup> .
<b>Destinatario</b>	Público infantil (8-14) y joven adulto (15-35)
<b>Temporalidad</b>	Del 5/2/2022 al 30/4/2022, de 10:00 a 21:00 (de lunes a viernes) y de 10:00 a 14:00 (sábados).
<b>Lugar</b>	Sala 2 de la tercera planta de Etopia.
<b>Recursos humanos</b>	Un asistente de sala, las Brigadas Municipales para el montaje y desmontaje, una empresa de transportes
<b>Recursos materiales</b>	Las 27 ilustraciones (50 x 65cm), tres vinilos con textos explicativos, 5 aparatos de proyección con los que cuenta la sala, dos monitores, dos PS4, dos mandos y dos videojuegos.
<b>Difusión de la actividad</b>	Carteles, folletos, redes sociales, videos promocionales y rueda de prensa inaugural
<b>Presupuesto</b>	6.140 € (materiales) + 6.000 € (comisariado) + 1.750 € (derechos de reproducción) = 13.890 €

<sup>23</sup> Ampliación de los datos de este apartado en Anexo V.

<sup>24</sup> Catálogo de obras y plano de sala en Anexo IV.



<b>Nombre de la actividad</b>	Ciclo de conferencias: <i>Videojuegos: creación y divulgación cultural</i>
<b>Breve descripción</b>	Dos sábados al mes se dará una conferencia en el Auditorio de Etopia que aborde el tema del arte, la cultura y los videojuegos. Estas conferencias serán impartidas por diferentes artistas y personalidades relacionadas con la cultura en el mundo de los videojuegos <sup>25</sup> . Tras la conferencia se procederá un coloquio.
<b>Destinatario</b>	Público más especializado y jugadores habituales (16-35).
<b>Temporalidad</b>	Sábado 5 y 19 de febrero, sábado 5 y 19 de marzo, sábado 2 y 16 de abril de 2022.
<b>Lugar</b>	Auditorio de Etopia.
<b>Recursos humanos</b>	Los 9 ponentes y una persona de la Sociedad que hará las veces de presentador e interlocutor.
<b>Recursos materiales</b>	El equipo de proyección con el que cuenta la sala.
<b>Difusión de la actividad</b>	Carteles, folletos, redes sociales, videos promocionales y rueda de prensa inaugural
<b>Presupuesto</b>	150 € (salario por ponente) + 100 € (viaje por ponente) = 250 € 250 € x 9 ponentes = 2.250 €

<sup>25</sup> Ampliación de las personalidades participantes en Anexo IV y Anexo V.

<b>Nombre de la actividad</b>	<i>La creación de un videojuego: taller interdisciplinar</i>
<b>Breve descripción</b>	Talleres de creación de un videojuego a partir de taller de creación del dibujo, de la composición de la banda sonora, de la composición del guion y de programación. Los resultados obtenidos de estos 4 talleres, realizados por cuatro grupos diferentes, se pondrán en común en una sala de trabajo conjunta al final de cada semana. Se buscará que los jóvenes participantes tengan una primera toma de contacto profesional con el sector.
<b>Desarrollo de la actividad<sup>26</sup></b>	<p>Actividad compuesta por cuatro talleres de materias diferentes con cuatro profesores diferentes. El resultado esperado es que se pueda sacar un videojuego funcional pero, si esto no es así, se habrá cumplido el objetivo de que se pongan en práctica las disciplinas en las que los jóvenes se han formado para un proyecto real, en este caso, el desarrollo de un videojuego.</p> <p>La duración de cada taller será de tres horas al día, multiplicado por 60 días, un total de 180 horas totales de curso. Cada alumno asistirá al taller de su especialidad y al común celebrado los viernes, es decir, 2 días a la semana. Además, hay que sumar la semana del 11 al 15 de abril, que será de taller conjunto en su totalidad. Cada participante sumará individualmente un total de 75 horas de curso.</p> <p>Los ingresos estimados por esta actividad son de 1.800 €, obtenidos del pago de la mensualidad de 50€ mensuales por participante. Son doce participantes totales y la actividad durará un total de 3 meses.</p>
<b>Destinatario</b>	Público joven-adulto (18-24)
<b>Temporalidad<sup>27</sup></b>	Lunes (taller de dibujo e ilustración), martes (taller de composición musical), miércoles (taller de guion), jueves (taller de programación informática) y viernes (taller conjunto) de febrero, marzo y abril de 2022, de 10:00 a 13:00. Durante la semana del 11 al 15 de abril, se utilizarán todos los días para un taller conjunto en el que se unifiquen los resultados finales, previo a la presentación de la semana siguiente.
<b>Lugar</b>	Sala de trabajo de Etopia.

<sup>26</sup> Se ha abierto un subapartado en el que se explica el desarrollo de esta tercera actividad debido a que su funcionamiento es más complejo que en las dos actividades anteriores. De esta manera, procedemos a aclarar su puesta en marcha.

<sup>27</sup> Ampliación del calendario de las actividades en Anexo VI

<b>Recursos humanos</b>	Un profesional de cada disciplina será el responsable de cada grupo de tres personas cada uno.
<b>Recursos materiales</b>	Tres equipos informáticos.
<b>Difusión de la actividad</b>	Carteles, folletos, redes sociales, videos promocionales y rueda de prensa inaugural
<b>Presupuesto</b>	13.600 €.

## 2.6. Modelo de gestión

La gestión del proyecto, tanto de su redacción como del momento en el que esté activo, va a ser a cargo de *ENTER Gestión Cultural*, una Sociedad Limitada Unipersonal de nueva creación formada, fundada y administrada por Raúl Tabuenca López, historiador del arte y gestor cultural. Esta SLU<sup>28</sup> está especializada en la divulgación y estudio del arte y medios digitales, especialmente en los videojuegos, así como de los autores y artistas que los componen.

Se ha elegido la figura jurídica de la SLU para llevar a cabo este proyecto antes que otras igualmente funcionales debido al interés por parte de la empresa de realizar otros proyectos similares en el futuro a corto plazo, además de tener la posibilidad de poder contar con mas personal, siempre dentro del marco de la gestión cultural y del enlace surgido entre la tecnología representada por los videojuegos y la cultura.

El capital en el momento de la creación de la Sociedad es de 3.000 euros, el mínimo exigido para la creación de una sociedad de este tipo. El marco legislativo por el que se rige la creación de esta SLU es el Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital<sup>29</sup>.

La empresa va a desarrollar su primera línea de acción en Etopia, que desarrollará diferentes actividades referentes al valor cultural de los videojuegos, pero contará con una sede física ubicada en el centro de Zaragoza que hará las veces de lugar de trabajo y sala de posibles reuniones.

Yo, Raúl Tabuenca López, seré el único componente de la Junta y de la Administración de la Sociedad, por lo que seré el encargado de la toma de decisiones.

<sup>28</sup> Ampliación de las escrituras de la SLU y sus estatutos en Anexo VI.

<sup>29</sup> BOE (2010). BOE. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2010-10544> [Consultado 9-10-2020].

Pese a la escasa experiencia en el sector de la empresa esperamos una adecuada evolución que posibilite la realización de otros proyectos culturales.

### **3. Producción del proyecto.**

#### **3.1. Planificación. Cronograma**

Se va a realizar un modelo de planificación que se divide en tres grandes bloques, la preparación del proyecto, la ejecución y la clausura, siempre con vistas a las posibles secuelas sociales, económicas y sanitarias que puedan quedar tras la pandemia provocada por la Covid-19 desde finales de 2019. Es posible que hacia el final de la ejecución del proyecto se produzca un solapamiento con otros proyectos e intervenciones que se puedan producir en el futuro.

- Preparación: en este apartado, el más extenso de los tres, se da el planteamiento del proyecto y los diferentes procedimientos que se tienen que dar para llevarlo a cabo, desde septiembre de 2021.
- Exhibición: este apartado, con la duración de tres meses (de febrero a abril de 2022), da comienzo con el acto de inauguración de las actividades, su puesta en marcha y la continuación del programa de difusión desarrollado anteriormente.
- Clausura: este último bloque se compone de una serie de puntos que suponen el fin de las actividades, la devolución de las obras originales prestadas y la evaluación final del desarrollo del proyecto.

	2021				2022				
	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
<b>PREPARACIÓN</b>									
Planteamiento del proyecto									
Discurso científico									
Presentación subvenciones									
Resolución									
Diseño expositivo									
Difusión									
<b>EJECUCIÓN</b>									
Transporte									
Montaje									
Rueda de prensa									
Inauguración									
Exposición									
Actividades									
Mantenimiento									
<b>CLAUSURA</b>									
Desmontaje									
Transporte									
Evaluación externa									
Evaluación interna									

### 3.2. Organización y recursos humanos

En cuanto a la organización de *ENTER Gestión Cultural*, yo, Raúl Tabuena, seré el único componente de la Junta y de la Administración de la Sociedad, por lo que seré el encargado de la toma de decisiones, además de la supervisión del funcionamiento de todas las actividades que componen el proyecto. Haré las funciones de comisario de la exposición, de interlocutor en las charlas con los creadores y artistas y, por último, de coordinador en los talleres de creación de un videojuego.

Queremos destacar que el proyecto *Videojuegos independientes: el enlace cultural* no tiene como actividad central la exposición quedando las conferencias y los talleres como subsidiarias, sino que las tres actividades son equiparables en importancia y resultados esperados ya que, en el estado que se encuentran actualmente los proyectos culturales, puede resultar de mayor interés hacia el público las actividades que promuevan la interactividad con el medio antes que la visualización exclusiva de una exposición.

Para la exposición se va a contratar a un asistente de sala que ofrezca asistencia al público en lo técnico y en los contenidos.

Para los talleres de creación del videojuego se va a contratar a cuatro profesionales, uno por cada taller, con experiencia en el sector, encargados de formar,

asesorar y ayudar a los participantes de esta actividad. Se contará con un profesional en la programación informática, en composición musical, en elaboración de guion y en dibujo y técnicas pictóricas.

Para las conferencias se va a contar con diferentes personalidades detalladas anteriormente de relevancia nacional en el ámbito del videojuego y la cultura.

### 3.3. Infraestructuras

Con la fundación de la sociedad se procederá a alquilar una oficina, equipada con un ordenador portátil básico, impresora y material de oficina, en el centro de Zaragoza, en el Paseo de Sagasta, 17. Además se contratarán los servicios de una gestoría en materia económica y jurídica.

Las actividades del proyecto se van a realizar en las diferentes salas de Etopia, Centro de Arte y Tecnología, ubicado en la Avenida de Soria, 8, en Zaragoza. La exposición será realizada en la Sala 2 de la tercera planta del centro. Se requerirán dos consolas PS4 y dos mandos con los que el público pueda jugar pequeños fragmentos de los dos últimos juegos que componen la exposición, *Candle* y *Gris*. Además de esto serán necesarios tres vinilos en los que habrá explicaciones escritas. También se necesitarán 5 aparatos de proyección con los que ya cuenta la sala.

Las conferencias serán realizadas en el Auditorio de Etopia que cuenta con el equipo informático necesario para realizar proyecciones detrás de los ponentes.

Por último, el ciclo de talleres de creación de un videojuego, será realizado en la Sala de trabajo del centro. Esta sala está equipada con un equipo informático básico, pero se necesita la compra de dos ordenadores portátiles lo suficientemente eficientes para desempeñar las diferentes disciplinas que se desarrollarán en los talleres.

### 3.4. Comunicación

*ENTER Gestión Cultural* nace con el propósito de diseñar diferentes actividades culturales para todos los públicos, aunque especialmente el joven que más familiarizado está con el sector de los videojuegos, que hagan las veces de engranaje entre la gestión cultural y las nuevas tecnologías, una tarea que lleva realizando Etopia desde hace varios años. La imagen de marca es una tecla



de ordenador, “enter”, con un diseño sobrio con un color neutral, pero a la vez es conciso y transmite un mensaje único.

Respecto a la difusión del proyecto, en primer lugar, vamos a contar con una serie de patrocinadores y otras entidades cuyos logos figurarán en todas las estrategias de comunicación que van a ser detalladas a continuación. Estas entidades serían Etopia, el Ayuntamiento de Zaragoza, el Ministerio de Cultura y Deporte y el INAEM.

Las estrategias de difusión del proyecto no se van a limitar a las relacionadas con las nuevas tecnologías, sino que también utilizaremos medios más tradicionales para atraer a un mayor número de público.

Los medios de difusión más tradicionales serán, en primer lugar, folletos y carteles que serán colocados en otras entidades culturales municipales, en las diferentes facultades de la Universidad de Zaragoza o en las Oficina de Turismo. Folletos y carteles serán diseñados y repartidos dos meses antes del inicio de las actividades, es decir, en diciembre de 2021<sup>30</sup>.

En ese mismo mes también se procederá a la apertura de una cuenta corporativa de Instagram<sup>31</sup> y otra de Twitter<sup>32</sup>, ambas bajo el nombre de la empresa en las que se ofrecerán la programación de las actividades al igual que en los folletos y carteles, junto con contenido exclusivo para los seguidores de estas redes sociales directamente relacionado con la temática de la exposición o de las conferencias. La apertura de estas cuentas y el comienzo de su uso será simultáneo al de los folletos y carteles.

En último lugar, una semana previa al inicio de las actividades, se celebrará una rueda de prensa en Etopia gracias a la que tendremos repercusión en los medios de comunicación tradicionales, como periódicos, televisión o radio.

### 3.5. Financiación y presupuesto<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Ejemplos de folleto, carteles y cuentas de redes sociales en Anexo X

<sup>31</sup> <https://www.instagram.com/entercultural/>

<sup>32</sup> <https://twitter.com/GestionEnter>

<sup>33</sup> Presupuesto detallado en Anexo VIII.

<b>GASTOS DE LA ORGANIZACIÓN</b>	<b>6.270 €</b>
<b>INGRESOS DE LA ORGANIZACIÓN</b>	<b>7.000 €</b>
<b>GASTOS ACTIVIDADES Y DIFUSIÓN</b>	
Difusión	160 €
Exposición	7.890 €
Conferencias	2.250 €
Talleres	13.600 €
Salario comisariado	6.000 €
<b>TOTAL</b>	<b>29.900 €</b>
<b>INGRESOS</b>	
Taller de creación de videojuegos	1.800 €
Minist. Cult. y Dep. (proyectos culturales y TICS)	10.000 €
Minist. Cult. y Dep. (acción y promoción cultural)	5.000 €
<b>TOTAL</b>	<b>16.800 €</b>
<b>TOTAL GASTOS</b>	<b>29.900 €</b>
<b>TOTAL INGRESOS</b>	<b>16.800 €</b>

Este presupuesto simplificado refleja un balance de gastos e ingresos que supone la realización del presente proyecto y las actividades que lo componen. Con estos datos, existe un total de 13.100 € de diferencia entre los gastos y los ingresos. Esto, a simple vista, son 13.100 € de pérdidas para la empresa, pero la realidad es que una de las actividades, la exposición, junto al salario del comisariado (un total de 13.890 €), vienen financiadas por la organización gestora que acogerá este proyecto, que en este caso es Etopia, Centro de Arte y Tecnología.

El balance total, sin contar la actividad de la exposición *Historia del videojuego: de su nacimiento a su independencia* y el salario del comisariado, sería el siguiente:



GASTOS DE LA ORGANIZACIÓN	6.270 €
INGRESOS DE LA ORGANIZACIÓN	7.000 €
GASTOS EXPOSICIÓN + COMISARIADO	13.890 €
INGRESOS EXPOSICIÓN + COMISARIADO (ETIOPIA)	13.890 €
GASTOS ACTIVIDADES Y DIFUSIÓN	
Difusión	160 €
Conferencias	2.250 €
Talleres	13.600 €
TOTAL	16.010 €
INGRESOS	
Taller de creación de videojuegos	1.800 €
Minist. Cult. y Dep. (proyectos culturales y TICS)	10.000 €
Minist. Cult. y Dep. (acción y promoción cultural)	5.000 €
TOTAL	16.800 €
TOTAL GASTOS (SIN EXPOSICIÓN Y COMISARIADO)	16.010 €
TOTAL INGRESOS	16.800 €

Este presupuesto final, quitando la cifra de gastos de la actividad de la exposición asumidos por Etopia, deja una diferencia de 790 € que suponen los beneficios para la empresa una vez terminada la actividad.

#### 4. Proceso de evaluación

Durante el desarrollo del proyecto y en el momento que las actividades lleguen a su fin, se van a ir realizando una serie de encuestas para comprobar la evolución de la situación. Se realizarán dos tipos de encuestas, unas internas que afecten exclusivamente a la organización<sup>34</sup>, y otras externas<sup>35</sup> que se realizarán de forma online al público tras la realización de alguna de las actividades. También se pedirá a los participantes que compartan su experiencia en las redes sociales de la empresa.

El resultado de estas encuestas dará muestra a *ENTER Gestión Cultural* y a Etopia la viabilidad de realización de futuros proyectos que sigan esta misma línea, así como si han funcionado las estrategias que se han seguido y si se han cumplido los objetivos preestablecidos.

<sup>34</sup> Ejemplo de encuesta interna disponible en Anexo IX.

<sup>35</sup> Dicha encuesta se encuentra disponible en:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdrnHVqJWjQ4QsTjtA4Pfrq3rJflXMFTiPZimfBGUgS2DBfw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdrnHVqJWjQ4QsTjtA4Pfrq3rJflXMFTiPZimfBGUgS2DBfw/viewform?usp=sf_link)

## 5. Bibliografía utilizada

Belli, S. y López, C. (2008), “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital*, núm. 14, pp. 159-179. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2736172.pdf> [Consultado 5-10-2020].

Benavent, R. (2019), “El videojuego independiente o indie games made in Spain”, *Con A de animación*, núm. 9, pp. 42-51. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/118498> [Consultado: 5-10-2020].

Donovan, T. (2018), *La historia de los videojuegos*, Sevilla: Héroes de papel.

Harris, B. J. (2014), *Console Wars: Sega, Nintendo y una batalla que definió una generación*, Sevilla: Héroes de papel.

Kent, S. L. (2016), *La gran historia de los videojuegos*, Barcelona: Nova.

Morales, Manuel. (2020). “La Biblioteca Nacional conservará todo videojuego producido por la industria española”, *El País*, 5 de febrero. Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2020/02/04/actualidad/1580823804\\_273038.html](https://elpais.com/cultura/2020/02/04/actualidad/1580823804_273038.html) [Consultado 5-10-2020].

Ruiz Cañero, A. (2015). *El Arte del videojuego: proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el artbook*. Trabajo de Fin de Máster. Universidad de Zaragoza.

Ruiz Cañero, A. (2017). “Los videojuegos ¿El nuevo arte de nuestro siglo?”, *ArtyHum Revista de Arte y Humanidades*, núm. 34, pp. 117-131. Disponible en: <https://www.artyhun.com/revista/34/mobile/index.html#p=119> [Consultado 30-10-2020].

Sedeño, A. (2010), “Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación”, *Comunicar*, vol. 17, núm. 34, 2010, pp. 183-189, espec. p.185. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15812481021.pdf> [Consultado 4-9-2020].

Sucasas, Ángel Luis. (2019). “Los videojuegos son la industria cultural de mayor proyección”, *El País*, 26 de junio. Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2019/06/26/1up/1561550990\\_857112.html](https://elpais.com/cultura/2019/06/26/1up/1561550990_857112.html) [Consultado 5-10-2020].

- *Webgrafía*

DEV (2019). DEV. Disponible en: <http://www.dev.org.es/es/libroblancodev2019> [Consultado 5-10-2020].

Biblioteca Nacional Española (2020). *La Biblioteca Nacional reconstruye el pasado del videojuego y asegura el futuro*. Disponible en: <http://www.bne.es/es/AreaPrensa/noticias2020/0204-BNE-reconstruye-pasado-videojuego-asegura-futuro.html> [Consultado 5-10-2020].

Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (2019). Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Disponible en: <https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/gameplay/232349> [Consultado 20-8-2020].

Fundación Canal (2019). Fundación Canal. Disponible en: <https://www.fundacioncanal.com/exposiciones/game-on-la-historia-del-videojuego-1972-2020/> [Consultado: 6-11-2020].

Espacio Fundación Telefónica (2019). Espacio Fundación Telefónica. Disponible en: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/videojuegos-los-dos-lados-de-la-pantalla/> [Consultado 20-8-2020].

Ayuntamiento de Zaragoza (2019). Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: [https://www.zaragoza.es/ciudad/cultura/detalle\\_Noticia?id=229061](https://www.zaragoza.es/ciudad/cultura/detalle_Noticia?id=229061) [Consultado: 20-8-2020].

Ayuntamiento de Zaragoza (2019). Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: [http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle\\_Agenda?id=215063](http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle_Agenda?id=215063) [Consultado: 20-8-2020].

Ayuntamiento de Zaragoza (2020). Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: <https://www.zaragoza.es/cont/paginas/noticias/uarentazaragoza.pdf> [Consultado: 24-8-2020].

MoMA (2012). MoMA. Disponible en: [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/) [Consultado 5-10-2020].

Victoria and Albert Museum (2018). Victoria and Albert Museum. Disponible en: <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames> [Consultado 5-10-2020].

Center for art and media Karlsruhe (2016). Center for art and media Karlsruhe. Disponible en: <https://zkm.de/en/exhibition/2016/04/zkmgameplay> [Consultado 5-10-2020].

INE (2019). INE. Disponible en: <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=3996#!tabs-tabla> [Consultado 27-8-2020].

Patrimonio Cultural de Aragón (2018). Patrimonio Cultural de Aragón. Disponible en: <http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/zaragoza-conjunto-historico> [Consultado 25-8-2020].

IAEST (2020). IAEST. Disponible en: <http://servicios3.aragon.es/iaeaxi/tabla.do> [Consultado 25-8-2020].

BOE (1999). BOE. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/pdf/1999/BOE-A-1999-8270-consolidado.pdf> [Consultado 26-8-2020].

BOE (2019). BOE. Disponible en: <https://boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2019-2974> [Consultado 26-8-2020].

BOE (2010). BOE. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2010-10544> [Consultado 9-10-2020].

Etopia: Ayuntamiento de Zaragoza. Disponible en: [http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle\\_Centro?id=5105](http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle_Centro?id=5105) [Consultado: 5-10-2020].

DeVuego, Base de datos del videojuego español (2020). DeVuego. Disponible en: <https://www.devuego.es/bd/mapa-estudios/?comunidad=aragon> [Consultado 25-8-2020].

Unreal Training HUB (2020). Unreal Training HUB. Disponible en: <https://www.unrealtraininghub.com/> [Consultado 1-11-2020].

INAEM (2019). INAEM. Disponible en: [https://inaem.aragon.es/sites/default/files/cuadro\\_resumen\\_bases\\_reguladoras\\_emprendedores.pdf](https://inaem.aragon.es/sites/default/files/cuadro_resumen_bases_reguladoras_emprendedores.pdf) [Consultado 9-10-2020].

Ministerio de Cultura y Deporte (2020). Ministerio de Cultura y Deporte. Disponible en: <http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:71ad4389-6bf3-4667-90d9-3ba003fe8141/convocatoria-modernizaci-n-2020.pdf> [Consultado 9-10-2020]

# ANEXOS

# ÍNDICE

<b>Anexo I: Antecedentes .....</b>	<b>30</b>
<b>Anexo II: Análisis territorial .....</b>	<b>35</b>
<b>Anexo III: Organización gestora .....</b>	<b>41</b>
<b>Anexo IV: Contenidos .....</b>	<b>44</b>
Discurso expositivo .....	44
Relación de obras que componen la exposición .....	57
Plano de la sala .....	65
Ciclo de conferencias .....	65
<i>La creación de un videojuego: taller interdisciplinar .....</i>	<i>67</i>
<b>Anexo V: Actividades .....</b>	<b>68</b>
<b>Anexo VI: Calendario de actividades .....</b>	<b>74</b>
<b>Anexo VII: Escrituras y estatutos de la Sociedad .....</b>	<b>75</b>
<b>Anexo VIII: Presupuesto .....</b>	<b>86</b>
<b>Anexo IX: Encuesta de evaluación interna .....</b>	<b>91</b>
<b>Anexo X: Difusión y comunicación .....</b>	<b>92</b>

## ANEXO I: Antecedentes

---

Los videojuegos son uno de los medios culturales de comunicación de masas que más importancia están teniendo desde finales del siglo XX hasta la actualidad. No solo son importantes por el factor de entretenimiento que desarrollan en la población joven y adulta, sino que es un gran vehículo cultural e industrial del que las instituciones están comenzando a sacar partido.

El videojuego, dentro del arte audiovisual, es un medio que combina elementos cinematográficos con la interactividad (Sedeño, 2010). A la actividad realizada por el usuario/jugador que interactúa directamente con la obra digital, hay que sumarle el elemento de la experiencia vivida por este sujeto durante el proceso de juego. Además, por norma general, el videojuego tiene que llevar al usuario a interpretar entornos de dos o tres dimensiones, más o menos complejos, a explorar el entorno en el que se desarrolla, y, que todo esto, le lleve a hacer descubrimientos por sí mismo dentro de la obra. Esto lleva a una retroalimentación de interactividad entre el jugador y los elementos que se le ponen al alcance, buscando cada vez retos más complejos conforme avanza la historia sobre la que se sostiene la obra.

Este elemento tan versátil y atractivo ha llevado al debate en los últimos años de si realmente se pueden considerar en la actualidad como medio cultural o artístico.

Independientemente de la dualidad entre entretenimiento y cultura que lleva a cabo este campo, también se está desarrollando un importante sector económico e industrial en torno a la producción del videojuego. Según el Exministro de Cultura y Deportes José Guirao en junio de 2019 <sup>36</sup>, la industria del videojuego es la industria cultural con mayor proyección en la actualidad. Según el Libro Blanco del DEV<sup>37</sup> (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento) de 2019 el sector en España factura algo mas de 700 millones de euros y crece en tasas anuales que rondan el 20%, con la intención de llegar al 23% en los próximos años.

En agosto de 2018, David Muriel, investigador en el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, declaró que, conforme pasa el tiempo, es más fácil vincular el videojuego con el panorama cultural de un país ya que cada vez los juegan personas de

---

<sup>36</sup> [https://elpais.com/cultura/2019/06/26/1up/1561550990\\_857112.html](https://elpais.com/cultura/2019/06/26/1up/1561550990_857112.html), (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>37</sup> <http://www.dev.org.es/libroblancodev2019>, (fecha de consulta: 5-X-2020).

diferentes edades, géneros y estratos sociales. Además sostiene que “vemos más exposiciones y empiezan a aparecer en los museos como un elemento más, como puede ser la escultura o la pintura... Incluso ya hay museos específicos, como en Berlín. También hay que destacar la influencia que está ejerciendo el videojuego en los libros y en el cine, cuando antes era al revés”.<sup>38</sup>

Se ha dado un cambio en el sector debido a la situación socioeconómica actual provocada por el Covid-19, con resultados positivos y negativos. De manera positiva se ha demostrado la importancia que tiene este medio en los hogares para personas de diferentes edades, ya sea como mero entretenimiento o como producto cultural. En cuanto a las connotaciones negativas, el sector económico en general se ha visto gravemente afectado por la pandemia, y la industria del videojuego no se queda atrás, a pesar de que los estudios han podido seguir trabajando de forma remota. Aun con esto, el Consejo de Ministros anunció el martes 5 de mayo de 2020 la aprobación de un Real Decreto-Ley con medidas de apoyo al sector cultural, con 76,4 millones de euros. De esta cantidad se espera que alrededor de 15 millones destinados a la creación de contenidos digitales vayan directamente a la industria del videojuego, aparentemente importante para el actual Gobierno de España ya que, según palabras del Ministro de Consumo Alberto Garzón “el sector es una de las industrias clave del plan de reconstrucción económico y social como respuesta a la crisis del Covid-19, por su carácter innovador y creativo, por el uso intensivo de las nuevas tecnologías y el fomento del empleo”.<sup>39</sup>

A pesar de esto, desde la Asociación Española del Videojuego, declararon días después de la aprobación de este Real Decreto-Ley que habían echado en falta iniciativas concretas de apoyo local y particular al sector, además de incentivos fiscales que sí que reciben otras industrias culturales como el cine. En España hay cierto retraso en estas políticas respecto a países como Canadá o Reino Unido, además de la captación de capital internacional para el impulso de la industria, algo que estos países sí que han sabido implementar.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> [https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/videojuegos-cultura-jose-guirao-ministerio-de-cultura-y-deporte-gamescom\\_1\\_2756524.html](https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/videojuegos-cultura-jose-guirao-ministerio-de-cultura-y-deporte-gamescom_1_2756524.html), (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>39</sup> <https://elcultural.com/el-sector-del-videojuego-en-espana-ante-la-crisis-del-coronavirus>, (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>40</sup> <https://elcultural.com/el-sector-del-videojuego-en-espana-ante-la-crisis-del-coronavirus>, (fecha de consulta: 5-X-2020).



El videojuego supone tal importancia en el panorama cultural español que, desde el 4 de febrero de 2020, la Biblioteca Nacional Española tomó la iniciativa de conservar todo producto que sea desarrollado por productores españoles de videojuegos, además de comenzar a recuperar producciones antiguas con la ayuda del sector y diversas asociaciones. El objetivo es trabajar en la mejora de la conservación y acceso a los videojuegos españoles, como parte del patrimonio cultural nacional.<sup>41</sup>

Esta decisión fue tomada de mano de diferentes agentes culturales, como son la propia Biblioteca Nacional, el Ministerio de Cultura y Deporte, la AEVI (Asociación Española de Videojuegos) y la DEV (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento) entre otros. Se prevé la creación de un convenio de colaboración entre estas asociaciones y la BNE para la localización de las obras que puedan estar ya depositadas en los fondos de la Biblioteca en soporte físico, además de las creadas recientemente en formato digital para su posterior depósito junto con las que se diseñarán en el futuro. Además, se quiere garantizar el acceso a largo plazo a estas obras, tarea complicada debido a los diferentes tipos de consolas, ordenadores, móviles y otros dispositivos que han surgido a lo largo del tiempo que lleva en pie esta industria. Por último, la BNE se ha comprometido a trabajar en cuanto a la divulgación del medio y a la relación con los sectores culturales y educativos.<sup>42</sup>

Ana Santos, directora de la Biblioteca Nacional, ya proponía en julio de 2019 que la BNE comenzase a custodiar los videojuegos ante el auge que estaba teniendo esta industria en el país. Además anunciaba entonces que se estaban empezando a dar conversaciones con el Ministerio de Cultura y Deporte y con asociaciones vinculadas al sector del videojuego como la AEVI para poner en marcha esta iniciativa que se cumpliría meses después. Santos afirmaba que los videojuegos y otras creaciones audiovisuales, en un futuro, gozarían de la protección de Bienes de Interés Cultural debido al gran valor cultural y artístico que llevan consigo.<sup>43</sup>

En cuanto a las actividades culturales que se han ido dando en torno a este sector, habría que destacar la exposición que nos ha servido de mayor inspiración para el presente

---

<sup>41</sup> <http://www.bne.es/es/AreaPrensa/noticias2020/0204-BNE-reconstruye-pasado-videojuego-asegura-futuro.html>, (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>42</sup> [https://elpais.com/cultura/2020/02/04/actualidad/1580823804\\_273038.html](https://elpais.com/cultura/2020/02/04/actualidad/1580823804_273038.html), (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>43</sup> [https://elpais.com/cultura/2019/07/15/actualidad/1563145602\\_802912.html?rel=listapoyo](https://elpais.com/cultura/2019/07/15/actualidad/1563145602_802912.html?rel=listapoyo), (fecha de consulta: 5-X-2020).

proyecto. Es la que se dio desde el 19 de diciembre de 2019 hasta el 30 de agosto de 2020 en Barcelona, en el Centro de Cultura Contemporánea, titulada *Gameplay, Cultura del Videojuego*<sup>44</sup>. Esta exposición es comisariada por Jérôme Nguyen y Óliver Pérez Latorre y va de la mano de la realización de algunas actividades complementarias en el centro. El eje principal es la exposición en la que se hace un recorrido a través de la historia de los videojuegos, desde los más rudimentarios surgidos de los avances tecnológicos utilizados por científicos y grupos militares desde las décadas de 1960 y 1970, hasta los actuales sistemas de realidad aumentada y realidad virtual que sitúa al jugador como protagonista de la narrativa del videojuego. Además se muestran una gran cantidad de consolas y proyecciones de diferentes obras nacionales e internacionales desde 1970 hasta la actualidad.

Las actividades complementarias a esta exposición son, por un lado, una sala en la que, por turnos, de forma ordenada y por tiempo limitado, el espectador puede acceder a experimentar y jugar determinados videojuegos. Por otro lado, las diferentes conferencias de personalidades de relevancia nacional e internacional, además de creadores independientes, en el ámbito del videojuego y la “cultura 3D” en su salón de actos.

En otros lugares de España también se han dado durante los últimos años algunas exposiciones y proyectos en relación con la divulgación de esta temática, como *Game on*<sup>45</sup> en la Fundación Canal de Madrid, finalizada el 31 de mayo de 2020, en la que se realizaban encuentros que trataban la cuestión de la relación del arte con el videojuego. Simultáneamente también se estaba realizando en Madrid, en la Fundación Telefónica, *Videojuegos, los dos lados de la pantalla*<sup>46</sup>, comisariada por Eurídice Cabañes. Ambas exposiciones iban acompañadas de actividades y talleres que se sumergían en la reflexión del impacto socioeconómico de este nuevo modo de arte.

En Zaragoza, en los últimos años, se han ido también algunas exposiciones y actividades que van en relación con esta temática. Concretamente Etopia, Centro de Arte y Tecnología, acogió hasta el 11 de octubre de 2019 la exposición comisariada por la Profesora Carlota Santabárbara titulada *30 años de Game Boy: una consola en el mundo*

---

<sup>44</sup> <https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/gameplay/232349>, (fecha de consulta: 20-VIII-2020).

<sup>45</sup> <https://www.expogameon.es/>, (fecha de consulta: 20-VIII-2020).

<sup>46</sup> <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/videojuegos-los-dos-lados-de-la-pantalla/>, (fecha de consulta: 20-VIII-2020).

*del arte* <sup>47</sup>, en la que a través de fotografías, representaciones audiovisuales y una colección de consolas se realizaba un viaje en el tiempo y en la historia del videojuego moderno. En este mismo centro, del 15 de julio de 2020 al 31 de enero de 2021, se realiza *Consolas: democratizar la imagen digital, 1972-2003* <sup>48</sup>, comisariada por Abraham San Pedro, en la que se expone una gran colección de diferentes consolas y soportes para videojuegos desde la década de 1970, además de muestras de algunas de las obras más icónicas de finales del siglo XX. Paralelamente, Etopia va a acoger tres exposiciones que girarán en torno a la muestra principal: *Geométricos, la síntesis visual como vanguardia involuntaria*, del 15 de julio al 26 de septiembre de 2020; *No lugares, configuración de espacios en el videojuego*, del 30 de septiembre al 28 de noviembre de 2020; *Activismo, transformando el mundo a través del videojuego*, del 2 de diciembre de 2020 al 30 de enero de 2021.

Por último, en el panorama internacional, también se han ido dando diferentes iniciativas en relación con este sector, como es la colección de videojuegos del MoMA de Nueva York <sup>49</sup>, la exposición *Videogames: Design/Play/Disrupt* que se dio del 8 de septiembre de 2018 al 24 de febrero de 2019 en el Victoria and Albert Museum de Londres <sup>50</sup> o la exposición *ZKM\_Gameplay* <sup>51</sup> que se dio en la ciudad alemana de Karlsruhe desde el 20 de abril de 2016 hasta el 19 de agosto de 2018.

---

<sup>47</sup> [https://www.zaragoza.es/ciudad/cultura/detalle\\_Noticia?id=229061](https://www.zaragoza.es/ciudad/cultura/detalle_Noticia?id=229061), (fecha de consulta: 20-VIII-2020).

<sup>48</sup> [http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle\\_Agenda?id=215063](http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle_Agenda?id=215063), (fecha de consulta: 20-VIII-2020).

<sup>49</sup> [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/), (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>50</sup> [https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames\\_](https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames_) (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>51</sup> <https://zkm.de/en/exhibition/2016/04/zkmgameplay>, (fecha de consulta: 5-X-2020).

## ANEXO II: Análisis territorial

---

El proyecto de *ENTER Gestión Cultural* se va a centrar en la localidad de Zaragoza, concretamente en el espacio de Etopia, Centro de Arte y Tecnología. En este apartado hemos querido hacer un análisis del entorno que reúna tanto el ámbito territorial, el sectorial y las políticas culturales que se han dado y se dan en la ciudad de Zaragoza.

Comenzando por un análisis del territorio, la ciudad de Zaragoza es la capital de la provincia homónima y, además, es la capital de la Comunidad Autónoma de Aragón. Esta Comunidad Autónoma ocupa el 9,4% de la superficie del territorio del Estado Español y, geográficamente, ocupa un punto medio entre la Comunidad de Madrid y Cataluña, en el noreste de la Península Ibérica. De hecho, Zaragoza, posee una notable red de comunicaciones en cuanto a transporte se refiere con estas dos comunidades y otras colindantes, como son las autopistas (AP-2 Zaragoza-Barcelona, AP-68 Zaragoza-Bilbao), autovías (A-23 Autovía Mudéjar, A-2 Zaragoza-Madrid) o carreteras nacionales (N-2 Madrid-Zaragoza-Barcelona, N-330 Levante-Zaragoza-Francia, N-232 Vinaroz-Zaragoza-Logroño-Santander). La ciudad también cuenta con estación de tren y autobuses, la Estación Intermodal Zaragoza-Delicias, que ofrece recorridos de corta, media y larga distancia, además de Alta Velocidad (AVE). También la ciudad tiene aeropuerto con vuelos nacionales e internacionales.

En cuanto a la población y otros datos demográficos que serán desarrollados a continuación, la Comunidad Aragonesa registró el 1 de enero del 2020 1.328.753 habitantes. La provincia de Zaragoza cuenta con 972.246 habitantes censados, de los cuales 475.458 son hombres y 496.788 son mujeres.

La ciudad de Zaragoza, según los datos demográficos que ofrece el padrón municipal de habitantes en 2019, tiene 706.904 habitantes, siendo la quinta ciudad más poblada de España, por detrás de Madrid, Barcelona, Valencia y Sevilla. Del total un 48% eran hombres, con una media de edad de 43 años. El 52 % restante es el porcentaje que ocupan las mujeres, con una media de edad de 46 años.<sup>52</sup>

De estos datos que arroja el padrón municipal podemos extraer además el porcentaje de población extranjera, situándose en un 14,3% del total de población en 2019, siendo parte de una tendencia de ascenso en cuanto a las migraciones de otros países

---

<sup>52</sup> <http://www.zaragoza.es/contenidos/estadistica/Cifras-ZGZ-2019.pdf>, (fecha de consulta: 24-VIII-2020).

a la ciudad de Zaragoza. Los países más representados en los datos demográficos de Zaragoza son Rumanía (34%), Nicaragua (7%) y Marruecos (7%), además de otros con menor representación como China, Colombia, Ecuador, Argelia o Senegal. Además, según estos datos, la población nacida en otros países constituye el 17% de la población total de la ciudad.<sup>53</sup>

Es representativo el hecho de que el 63% de la población empadronada en Zaragoza es nacida en la misma ciudad, mientras que el 14% es nacida en otras comunidades autónomas y el 6% en otros lugares de Aragón.

En cuanto a los niveles educativos recibidos por la población mayor de 16 años que aparece representada en este estudio, tenemos la mayor incidencia en el grupo de personas que han recibido Estudios de Enseñanza Obligatoria, siendo este grupo alrededor de 175.800 personas. Seguidamente se posiciona el grupo de población “sin estudios”, siendo este grupo unas 132.000 personas. El siguiente grupo es el de las personas que han recibido un nivel de enseñanza superior al obligatorio, pero no universitario ni superior a la Formación Profesional o Grado Medio, con 111.000 personas. El grupo de los titulados universitarios lo forman unas 104.000 personas. Seguidamente se posiciona el grupo de personas con formación en Grados no universitarios, siendo alrededor de 55.500 personas. Un grupo mucho menor es el que está formado por personas que son Doctores o Postgrados, con 16.000 personas.<sup>54</sup>

Acerca del nivel de renta per cápita de la ciudad, el Ayuntamiento de Zaragoza publicó en 2017 junto a *Ebrópolis* un estudio<sup>55</sup> en el que arrojaban el dato de 11.804,10€. Además, la tasa de paro en el segundo trimestre de 2020, según el Instituto Nacional de Estadística, es de 12,03%.<sup>56</sup>

Entrando ya en el terreno del patrimonio cultural de la ciudad,<sup>57</sup> Zaragoza se caracteriza por tener una gran variedad en cuanto a patrimonio monumental, centrándose en su Centro o Conjunto Histórico, declarado Bien de Interés Cultural el 14 de enero de 2003. Dentro de este conjunto de monumentos destacan algunos bienes de gran interés

---

<sup>53</sup> <http://www.zaragoza.es/contenidos/estadistica/Cifras-ZGZ-2019.pdf>, (fecha de consulta: 24-VIII-2020).

<sup>54</sup> <http://www.zaragoza.es/contenidos/estadistica/Cifras-ZGZ-2019.pdf>, (fecha de consulta: 24-VIII-2020).

<sup>55</sup> <https://www.zaragoza.es/cont/paginas/noticias/uarentazaragoza.pdf>, (fecha de consulta: 24-VIII-2020).

<sup>56</sup> <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=3996#!tabs-tabla>, (fecha de consulta: 27-VIII-2020).

<sup>57</sup> <http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/zaragoza-conjunto-historico>, (fecha de consulta: 25-VIII-2020).

cultural a escala nacional e internacional, como son la Basílica de Nuestra Señora del Pilar, la Catedral de San Salvador (La Seo) o el Palacio de la Aljafería.

Además de estos tres grandes hitos, es destacable la gran variedad de estilos artísticos existentes en los diferentes edificios de la ciudad. Esto es debido a que la fundación de la ciudad está datada entre los siglos II y I a.C., momento en el que los romanos logran entrar en el valle del Ebro. Esta nueva sociedad levantará edificios que hoy en día forman parte del gran conjunto histórico de Zaragoza, como son las antiguas murallas de la ciudad, el teatro, las termas, el foro o el puerto fluvial.

Es de gran importancia la influencia que tiene el estilo mudéjar en el patrimonio monumental de la ciudad, representado en dos edificios ya mencionados como la Catedral del Salvador y el Palacio de la Aljafería, además de otros como la iglesia de San Pablo o la iglesia de San Gil.

Desde el Renacimiento se comienzan a construir en la ciudad diferentes palacios y casas para la nobleza, de los que todavía se conservan algunos ejemplos como son el Palacio de los Morlanes, el Palacio de don Pedro Martínez de Luna, el Palacio de los Condes de Sástago o la Lonja, ubicada en la Plaza del Pilar presidida por la Basílica.

En cuanto a arquitectura religiosa de la etapa renacentista destaca la iglesia de Santa Engracia, cuya portada goza de un amplio simbolismo relacionado con los Reyes Católicos. Con la llegada del Barroco, hacia los siglos XVII y XVIII se realiza la ampliación más importante de la Basílica de Nuestra Señora del Pilar, además de otras iglesias como la dedicada a Santa Isabel y San Cayetano o la de Santiago el Mayor.

Hacia los siglos XIX y XX, son de gran importancia otros edificios como el Palacio Larrinaga, la antigua Facultad de Medicina de la Universidad de Zaragoza (actual Paraninfo), el Rincón de Goya o el Mercado Central. Por último destaca en la historia de la ciudad la gran remodelación de algunos lugares en el centro histórico y de la ribera del río que llegaron en 2008 con la Exposición Internacional. Durante la preparación para esta exposición se modificaron sustancialmente partes de la ribera ya mencionada, además de otras localizaciones en el meandro de Ranillas, en el que se construirían obras como el Pabellón Puente, diseñado por la artista Zaha Hadid.

En cuanto a las entidades culturales <sup>58</sup> que se encargan de conservar y divulgar el patrimonio zaragozano y aragonés, destacan varios museos como el Museo de Zaragoza, museo provincial encargado de las secciones de Antigüedad y Bellas artes; los Museos Romanos ubicados en los cuatro puntos romanos de interés como son el Foro, el Teatro, las Termas y el Puerto Fluvial; el Museo Pablo Gargallo en el Palacio Argillo, dedicado a la figura de este escultor aragonés de la primera mitad del siglo XX; el Museo Goya en colaboración con Ibercaja ubicado en el Palacio de los Pardo, con una amplia colección de grabados del artista de Fuendetodos además de otras obras pictóricas que abarcan del siglo XV al XX; el Instituto Aragonés de Arte y Cultura Contemporáneos Pablo Serrano en el que hay algunas obras de este escultor aragonés y otras obras contemporáneas, además de la realización de otras actividades culturales; el Alma Mater Museum, ubicado en la Casa del Obispo frente a la Catedral del Salvador, en el que destacan obras pictóricas y diferentes estancias románicas, góticas, mudéjares y renacentistas; el Museo de Tapices del interior de la Catedral de La Seo, con una gran colección de tapices flamencos; el Centro de Historias, ubicado en el antiguo convento de San Agustín en el que también se encuentra el Museo-Escuela de Origami; el Museo de Ciencias Naturales, ubicado desde 2015 en el Paraninfo de la Universidad de Zaragoza, antigua Facultad de Medicina; Etopia, Centro de Arte y Tecnología, espacio ubicado junto a la Estación Intermodal de Zaragoza-Delicias dedicado a exposiciones de arte contemporáneo y tecnológico además de cursos, colonias y diferentes formaciones.

Además de todas las mencionadas, destacan también otros espacios expositivos fuera de los museos, como son la Lonja, el Torreón Fortea, el Palacio de los Morlanes, la Azucarera, la Harinera, el Patio de la Infanta, la Casa Amarilla o el Caixa Forum.

Junto a estos lugares cabe destacar una serie de empresas dedicadas a la gestión y divulgación cultural en Zaragoza como *Ad Hoc Gestión Cultural*, *Gozarte*, *Serendipia Gestión Cultural* o la propia *Zaragoza Turismo*.

Zaragoza tiene una serie de festivales y semanas concretas al año en las que se reúnen las diferentes ofertas culturales, <sup>59</sup> como pueden ser el Festival Asalto de temática muralista, el Festival de Zaragoza Comedy, o el festival musical de Vive Latino Zaragoza. Además destacan las Fiestas dedicadas a la Virgen del Pilar y la Semana Santa, ambas

---

<sup>58</sup> <http://www.zaragoza.es/ciudad/turismo/es/que-visitar/sitios-interes/museos.htm>, (fecha de consulta: 25-VIII-2020).

<sup>59</sup> <https://www.heraldo.es/ocio/festivales-aragon/>, (fecha de consulta: 25-VIII-2020).

fiestas declaradas de Interés Turístico Nacional. Algunos de estos eventos se han visto obligados a la cancelación o aplazamiento debido a la crisis sanitaria provocada por LA Covid-19.

En cualquier caso, según el IAEST del 2018 <sup>60</sup> el gasto medio en servicios culturales en Aragón es de 72 Millones de Euros.

En el ámbito del videojuego aragonés en el que se centra este proyecto, actualmente hay registrados once estudios productores de videojuegos, dedicados a todas las plataformas existentes. De los once estudios hay cinco que son empresas mas o menos consolidadas en el sector. <sup>61</sup> Según la Asociación Regional Aragonesa de Desarrolladores y Expertos en Videojuegos habría entre 30 y 60 empresas en este sector en Aragón si se incluyen la creación en tres dimensiones, los efectos visuales y la producción de realidad virtual y realidad aumentada. Jorge Gordún, presidente de la asociación ya mencionada, dijo en una entrevista en febrero de 2020 al *Periódico de Aragón*<sup>62</sup> que estas empresas son generalmente pequeñas, de tres o cuatro empleados, pero consiguen importar dinero del extranjero a través del producto que ellos venden y que, por lo tanto, están avocadas a un crecimiento exponencial.

En la misma entrevista, Gordún comenta que “el sector echa de menos algo de apoyo institucional”, “Canadá consiguió atraer una buena parte de la industria más importante del videojuego simplemente con desgravaciones fiscales en los puestos de trabajo relacionados con la industria interactiva. Países como Francia, Italia o Reino Unido han creado incentivos fiscales y están creciendo y otras comunidades están creando subvenciones al desarrollo de videojuegos. Por ejemplo Madrid, que también tiene un fondo para cubrir créditos y avales que permiten el acceso a financiación por parte de las empresas del sector”. Este es uno de los mayores problemas para que la industria de videojuegos independientes salga adelante como medio cultural.

En esta misma línea hay que destacar uno de los centros de formación en el desarrollo de videojuegos existentes en Aragón. Se trata del Centro Público Integrado de Formación Profesional Los Enlaces en Zaragoza que cuenta con un Ciclo de “Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos”, altamente solicitado por los alumnos

---

<sup>60</sup> <http://servicios3.aragon.es/iaeaxi/tabla.do>, (fecha de consulta: 25-VIII-2020).

<sup>61</sup> <https://www.devuego.es/bd/mapa-estudios/?comunidad=aragon>, (fecha de consulta: 25-VIII-2020).

<sup>62</sup> [https://www.elperiodicodearagon.com/noticias/temadia/videojuego-pide-vida-extra\\_1409458.html](https://www.elperiodicodearagon.com/noticias/temadia/videojuego-pide-vida-extra_1409458.html), (fecha de consulta: 25-VIII-2020).



procedentes del ámbito de Imagen y Sonido. Tras este ciclo, según el profesor Álvaro Hologuera<sup>63</sup>, el alumno es completamente consciente de todas las partes en las que se interviene para realizar un videojuego, dándole así una visión más amplia susceptible de especializar.

También en Zaragoza, además del ciclo anteriormente nombrado, se ha puesto en marcha una plataforma de formación oficial en el motor *Unreal Engine*, el *Unreal Training Hub*, en el World Trade Center<sup>64</sup>. Este centro, además de ser un espacio autorizado por *Unreal* para la formación en el funcionamiento de su programa, ofrece una serie de cursos, grados y postgrados en todas las vertientes que afectan al desarrollo de videojuegos<sup>65</sup>.

El proyecto se enmarca en el sector de la gestión cultural y, por lo tanto, habrá que tener en cuenta en su desarrollo la Ley 3/1999, de 10 de marzo, de Patrimonio Cultural Aragonés<sup>66</sup> y la Ley 2/2019, de 1 de marzo, de Propiedad Intelectual<sup>67</sup>. Además, *ENTER Gestión Cultural* va a formar una Sociedad Limitada Unipersonal para la realización de este proyecto y, por lo tanto, se deberá prestar especial atención al Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.<sup>68</sup>

---

<sup>63</sup> [https://www.eldiario.es/aragon/sociedad/industria-videojuego-aragon-altamente-competitivo\\_1\\_1861009.html](https://www.eldiario.es/aragon/sociedad/industria-videojuego-aragon-altamente-competitivo_1_1861009.html), (fecha de consulta: 25-VIII-2020).

<sup>64</sup> [https://www.elperiodicodearagon.com/noticias/aragon/zaragoza-posiciona-videojuegos-centro-formacion-primer-nivel\\_1433354.html](https://www.elperiodicodearagon.com/noticias/aragon/zaragoza-posiciona-videojuegos-centro-formacion-primer-nivel_1433354.html), (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>65</sup> <https://www.unrealtraininghub.com/>, (fecha de consulta: 1-XI-2020).

<sup>66</sup> <https://www.boe.es/buscar/pdf/1999/BOE-A-1999-8270-consolidado.pdf>, (fecha de consulta: 26-VIII-2020).

<sup>67</sup> <https://boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2019-2974>, (fecha de consulta: 26-VIII-2020).

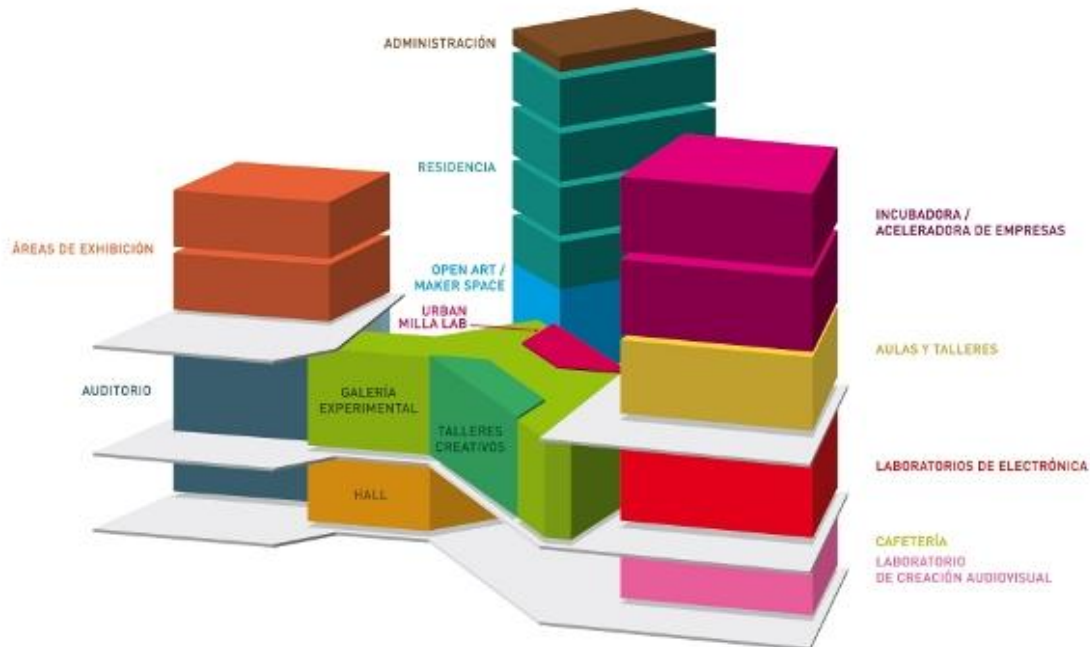
<sup>68</sup> <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2010-10544>, (fecha de consulta: 9-X-2020).

### ANEXO III: Organización gestora

El proyecto va a ser realizado por la empresa *ENTER Gestión Cultural*, una Sociedad Limitada Unipersonal (SLU) de nueva creación especializada en la divulgación y estudio del arte y medios digitales, especialmente en los videojuegos, así como de los autores y artistas que los componen.

La organización gestora para la que se va a hacer el proyecto es Etopia, Centro de Arte y Tecnología, de Zaragoza, localizado en la Avda. Soria nº8.

Etopia es una gran instalación que ocupa unos 16.000 metros cuadrados en la que se da espacio a la cultura y al arte contemporáneo y tecnológico. Dentro de este amplio ámbito también se da lugar a incentivar las creaciones y las ideas de nuevos emprendedores, todo tipo de ciudadano, empresa o creadores en general que estén interesados en desarrollar nuevos conceptos culturales. Además se ofrece una formación especializada en los ámbitos que quedan en la intersección entre el arte y la tecnología, junto con una incubadora de empresas en los ámbitos de *contenidos, multimedia y 3D, arte o videojuegos*.<sup>69</sup>



*Fig. 1 Estancias de Etopia*

<sup>69</sup> <https://www.zaragoza.es/sede/servicio/equipamiento/5105#presentacion>, (fecha de consulta: 5-X-2020).

Lo que busca esta organización es promover una cultura de innovación y emprendimiento siguiendo las líneas del impulso de la creatividad, el liderazgo, la creación de una comunidad de talento en el sector y la contribución al cambio de modelo económico en la ciudad de Zaragoza. Junto a esto, Etopia quiere ser el conector entre empresas de nueva creación y ya establecidas, emprendedores, creadores, investigadores y gestores culturales y urbanos<sup>70</sup>.

El centro ofrece una serie de plazas de residencia para investigadores, creadores y emprendedores con espacios comunes para el desarrollo de productos y servicios conjuntos. Esta situación de residencia está en continuo contacto con las universidades locales y otros centros de investigación para albergar programas en común.

El otro gran ámbito con el que cuenta el centro es el de las exposiciones, con diferentes salas de equipadas con toda clase de elementos tecnológicos para ponerlos al servicio de la temática de la exposición. En relación con este último factor hay que destacar la Fachada Media, una macropantalla de 20m x 20m en la que se pueden proyectar contenidos producidos en el centro y mostrar así la creatividad del artista o desarrollador.<sup>71</sup>



*Fig. 2 Fachada Media*

El objetivo de la sociedad es concebir proyectos culturales teniendo como denominador común la divulgación de la parte cultural de los videojuegos, el arte y los medios digitales. A corto plazo se realizará una exposición en Etopia Centro de Arte y

---

<sup>70</sup> [http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle\\_Centro?id=5105](http://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/detalle_Centro?id=5105), (fecha de consulta: 5-X-2020).

<sup>71</sup> <https://www.zaragoza.es/ciudad/etopia/enlace/sectores/tecnologia/etopia.htm>, (fecha de consulta: 5-X-2020).

Tecnología en Zaragoza, llamada *Historia de los videojuegos: de su nacimiento a su independencia*, que irá acompañada de algunas conferencias de creadores, artistas y personalidades relacionadas con el ámbito de la cultura y los videojuegos. Simultáneamente el proyecto también llevará a cabo una serie de talleres impartidos por profesionales en las salas de trabajo del centro. Estas clases tendrán el objetivo final de la creación de un videojuego a partir de talleres de creación pictórica, musical, narrativa y, por último, de programación. También se realizará otra actividad consistente en charlas de creadores y divulgadores que han participado en la vertiente artística del desarrollo de videojuegos.

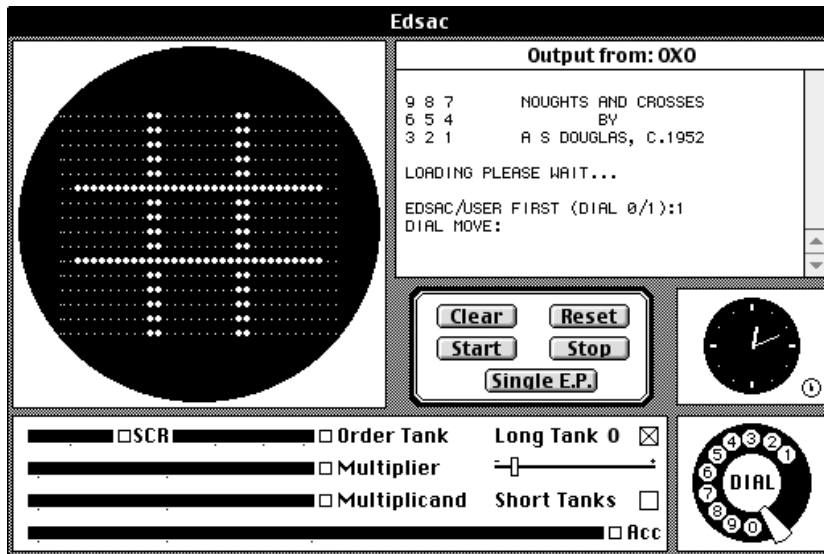
## ANEXO IV: Contenidos

---

El impacto que ha tenido la disciplina desde alrededor de 1990 en la sociedad es un fenómeno que todavía no se ha estudiado en profundidad por investigadores culturales. Es un ámbito complejo que incluye elementos culturales, artísticos, diálogos, relaciones y un sinnúmero de elementos que hacen que el videojuego sea una nueva forma de expresión artística difícil de describir. A pesar de esto, es un medio que no puede entrar en los estándares de las artes convencionales, no se puede definir ni desglosar siguiendo los parámetros de la historia del arte tradicional. Es un producto tremendamente subjetivo, individual pero también colectivo, en el que entran otros factores como son la jugabilidad y el aspecto lúdico, además de los gráficos, el guion, la historia o la música, factores que se verán desarrollados en la actividad de los talleres (Belli y López, 2008).

### **Discurso expositivo: *Historia del videojuego: de su nacimiento a su independencia***

- **Origen de la disciplina:** se incluirá un panel explicativo en el que se resumirán las primeras décadas del videojuego, el contexto en el que surgen y el impacto económico que tiene en el momento. Para ilustrar esta explicación se incluirán ilustraciones y pequeños videos del *Nought and crosses* u *OXO*, el considerado primer videojuego de la historia, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. Este juego era una versión informatizada del conocido como *tres en raya* en el que el jugador jugaba contra el ordenador. También en este punto se mencionarán otros juegos como el *Spacewar!* de 1962, en el que su desarrollador, Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, utilizó los gráficos vectoriales para su creación. El objetivo del juego era que dos jugadores, que controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales, lucharan entre ellos. Fue uno de los primeros videojuegos en cosechar cierto éxito a pesar de no salir del ámbito universitario. El último videojuego que se mencionará en este punto es el conocido como *Pong*, juego muy similar al *Tennis for two* de 1958, con la característica de que sería uno de los primeros videojuegos con sistema de multijugador utilizado en lugares públicos como bares, salas de recreativos o aeropuertos. Este videojuego lo diseñó Al Alcorn para la consola *Atari*. Tanto de *Spacewar!* como de *Pong* habrá se presentarán ilustraciones que acompañen al *OXO*.



*Fig. 3 OXO (1952)*

- **Primeros grandes éxitos:** frente a esta primera parte de la exposición destacarán algunas obras más conocidas que se empezaron a desarrollar algunos años después. Una de ellas es *Space Invaders*, claramente influenciado en *Spacewar!*. Fue estrenado en 1972 y se consolidó como la piedra angular de la nueva industria del videojuego en salones recreativos o en un ámbito doméstico debido a sus avances técnicos. De las mismas características es *Pacman*, lanzado en mayo de 1980, que logró conseguir el récord Guinness del videojuego arcade más vendido de la historia con un total de 293.822 máquinas vendidas desde su estreno hasta 1987, acabando con el éxito de *Space Invaders*, su competidor más directo.

- **Cambio generacional:** el final de la primera parte de la exposición que relata los inicios de la disciplina se va a ejemplificar con *DOOM* y *Mortal Kombat*. El primero es un videojuego de disparos en primera persona lanzado al mercado en diciembre de 1993 y diseñado por Tom Hall, John Carmack y John Romero, de la compañía ID Software. Este es el punto en el que los videojuegos comienzan a tener un argumento y una historia detrás, un guion que les hiciera ser una obra más completa y profunda comparado con otros productos más simples y recreativos surgidos con anterioridad. En este caso se trata de un marine en una misión rutinaria en una de las lunas de Marte en la que, por un experimento fallido, se ve obligado a luchar contra un sinfín de zombis y demonios que salen a su paso. *DOOM* se ve influenciado por otro *shooter* o juego de disparos estrenado un año antes, *Wolfenstein 3D*, que popularizó el género.

Por otra parte, *Mortal Kombat* (1992), desarrollado por Ed Boon, John Tobias y Dan Forden, del estudio Midway, constituye el inicio del género de lucha en el que el jugador ve a los combatientes con una perspectiva lateral, como si fuera el espectador de una pelea real. Este tipo de videojuegos ponen énfasis en las artes marciales desarrolladas en un ámbito oriental, siendo *Mortal Kombat* considerado como uno de los padres del género, con 25 millones de copias vendidas. Tras él vendrán otros juegos de la misma tipología que tendrán gran popularidad como las sagas de *Street Fighter* (cuyo comienzo en máquinas arcade fue en 1987), *Tekken* (1995), o las secuelas del propio *Mortal Kombat*.

Tras estas tres décadas de inicio de la disciplina de los videojuegos en los que se ha podido ver como se pasó de dibujos de vectores en blanco y negro a obras más desarrolladas tanto en su parte artística y estética como en la narrativa, se llega a la siguiente parte de la exposición en la que se desarrollará el concepto del videojuego independiente o *indie*. Se incluirá un panel explicativo al inicio que contextualice los dos grandes ejemplos internacionales que se verán a continuación.

- **Independencia en el panorama internacional:** un videojuego independiente o *indie* es simplemente aquel producto que no se ha visto apoyado por grandes inversiones de capital de grandes empresas ni en su desarrollo ni distribución. Esta es la definición simple y objetiva, pero es un ámbito que lleva una historia detrás. El videojuego independiente nació poco después que el resto de la disciplina, de mano de individuos que se propusieron “jugar” con los nuevos medios tecnológicos que estaban saliendo a la luz en la década de 1980.

El éxito real de esta corriente de videojuegos viene realmente desde los últimos diez años hasta la actualidad. En este periodo de tiempo se ha evolucionado tecnológicamente en la producción, dando lugar a los desarrolladores de no tener que depender de una gran empresa productora que les diese los medios para sus creaciones, firmando grandes contratos con ellas en muchos casos, y que puedan trabajar desde pequeños estudios con unos medios al alcance de todo el mundo.

A esto hay que sumarle el factor de la distribución: en el videojuego común, los estudios suelen firmar importantes contratos con empresas distribuidoras que le aseguren un número fijo de ventas, además de una sencilla llegada al público potencial. Esto ha cambiado con el auge de Internet y las redes sociales, ya que un modesto estudio puede

publicitar su creación por estos medios. A esta nueva situación hay que sumarle el hecho de que la industria va en una deriva hacia la digitalización plena, es decir, que paulatinamente el espectador reclama más contenidos digitales huyendo de los medios físicos más tradicionales. Un ejemplo claro de esta paulatina digitalización es la plataforma *Steam*, de compra, venta y alquiler de videojuegos en formato digital. Es una plataforma de distribución digital creada en 2003 por Valve (empresa estadounidense desarrolladora de importantes videojuegos como *Half-Life*) que ha propiciado que desarrolladores independientes y pequeños estudios de desarrollo hayan podido dar salida a sus obras y sacar un beneficio económico de ello. Con este sistema el estudio ahorra costes de producción ya que no es necesaria la producción en físico del videojuego, que incluye el disco del juego y la caja que lo alberga. También se ahorran costes de distribución, ya que el videojuego sale completo del estudio y se “cuelga” en *Steam* u otra plataforma de distribución digital para que el usuario lo compre y descargue libremente. Esto tiene su parte negativa, ya que, al carecer de una empresa profesional distribuidora, es más difícil llegar al gran público y, por lo tanto, alcanzar un número de ventas que generen ganancias económicas.

Dentro de algunos años ya será imposible encontrar nuevas producciones en formato físico, salvo aquellas hechas específicamente para el coleccionismo. De hecho, las consolas de nueva generación como la *PlayStation 5*, que se lanzará a la venta en diciembre de 2020, tiene una variante que carece de una entrada física para discos ya que se prevé la desaparición a largo plazo de este formato, algo que también se ve reflejado en el precio.

La parte del desarrollo y distribución es, sin duda, el elemento definitorio de un videojuego *indie*, pero, además, existe un factor artístico en su creación que los diferencia del resto. La estética que comparten algunos juegos independientes de esta exposición es la del *low poly* o “baja en polígonos”, algo a lo que estaban acostumbrados las empresas desarrolladoras de videojuegos de la última década del siglo XX debido a la insuficiencia de medios técnicos. En la actualidad esa carencia de medios ya no existe, pero la corriente *indie* se ha querido aprovechar de esa manera de representación, preocupándose más por lo que se ve en pantalla que por ofrecer una jugabilidad propia de estudios millonarios.

Se considera *low poly* a aquel videojuego que, a pesar de tener un trabajo de arte muy definido, sus gráficos emulan una estética propia de los años 90 y que no necesitan demasiados recursos para ejecutarse en cualquier consola, ordenador u otro dispositivo.



Esta característica se ve reflejada en ejemplos con una estética de píxeles muy definida; con un dibujo de gran calidad realizado con técnicas tradicionales; con una banda sonora que acompañe una narración en la que el jugador se puede ver reflejado.

En cualquier caso, y como conclusión a esta introducción al videojuego independiente, la características principales de este tipo de productos son la innovación y la originalidad, el ofrecer al jugador una buena experiencia independientemente del poderío gráfico que se desarrolle ni del respaldo financiero que tenga en relación con las previsiones de ventas.

Los dos videojuegos internacionales que hemos querido que ejemplifiquen esta introducción al videojuego independiente son *Journey* (2012) y *The Blinding of Isaac* (2011 con actualizaciones hasta 2020). Ambos son productos estadounidenses cuyo factor definitorio principal es la estética.

El caso de *Journey*, realizado por el estudio Thatgamecompany y distribuido por Sony, es una de las excepciones por las cuales un videojuego realizado de manera independiente firma un acuerdo de distribución con una gran empresa, lo que facilita su llegada al gran público. Es una historia de alrededor de una hora de duración en la que un viajero vestido con largos ropajes comienza su andadura por el desierto con el objetivo de llegar a una montaña que siempre tiene a la vista. Se compone de un fuerte misticismo ya que en ningún momento se le dice al jugador lo que tiene que hacer y, acompañado de una banda sonora compuesta por Austin Wintory, desde una visión en tercera persona tiene que llegar al objetivo en medio de los restos de una antigua civilización. De *Journey* aparecerán una ilustración preparatoria o boceto y otra de cómo es el juego en realidad.



*Fig. 4 Journey (2012)*

Por otro lado, *The Blinding of Isaac*, diseñado al completo por Edmund McMillend, es un juego de acción en dos dimensiones en el que los espacios se van generando de manera aleatoria. No es un producto en el que el objetivo sea seguir una historia lineal y llegar hasta el final, sino que el jugador empieza una partida en la que las acciones y los espacios del mapa van a estar condicionados por la aleatoriedad. A priori va parecer que es siempre el mismo juego repetido una y otra vez, pero la realidad es que no hay dos partidas iguales por los condicionantes de las diferentes estancias, enemigos y objetos que refuerzan las habilidades del jugador. Todo juego, aunque sea uno de este tipo que se basa en la repetición del mismo formato y la consecución de logros, debe tener una narrativa detrás. En este caso la historia está inspirada en el Sacrificio de Isaac, en el que Dios ordena a Abraham que acabe con la vida de su hijo. El protagonista, Isaac, es un niño que vive con su madre, la cual es aficionada a programas de televisión de temática cristiana. En la introducción se cuenta como estos programas adoctrinan a la madre que acaba con la intención de asesinar a su hijo, bajo la creencia de que este merece ser sacrificado. El protagonista consciente de esto baja al sótano y ahí es donde da comienzo el juego, donde se encontrará cada vez con enemigos diferentes, habitaciones diferentes y objetos diferentes. De este videojuego aparecerá una imagen de cómo es el juego en la realidad.

Tras estos dos ejemplos de *indies* internacionales, se llega a un punto en el que habrá una proyección de diferentes videos *in game* que se irán repitiendo de forma cíclica de los tres videojuegos independientes españoles que se verán a continuación, que tienen como denominador común la escasa jugabilidad a favor de un fuerte guion.

- **Videojuegos y pixel art en España:** en primer lugar, frente a la proyección, habrá dos ilustraciones, una preparatoria y otra definitiva, de *Gods will be watching*, videojuego desarrollado por el estudio español Deconstructeam formado por Jordi de Paco, Andrew Parsons, Marina González y Paula Ruiz en 2014 para únicamente el soporte de ordenador. Tras su éxito, el videojuego se hizo compatible con dispositivos móviles.

Es una aventura gráfica cuya mecánica es la de toma de decisiones del jugador, ambientada en un entorno de ciencia ficción espacial. Tuvo una muy buena acogida debido a su estética minimalista de arte pixelado y a su historia, a pesar de que recibió algunas críticas por lo tediosos que pueden resultar algunos momentos de diálogo ininterrumpido.

El segundo videojuego desarrollado por un estudio independiente español será *Dead Synchronicity: tomorrow comes today*, de Fictiorama Studios. Esta obra que fue estrenada en 2015 narra la historia de Michael, un hombre que despierta en un planeta Tierra postapocalíptico en el que tiene que descubrir lo que ha pasado. La jugabilidad es sencilla, de resolución de puzzles y enigmas además de una serie de toma de decisiones en un sistema de *point and click*, es decir, apuntar y pulsar a un objeto, un escenario o un diálogo que desvela más información. El verdadero atractivo de este videojuego del que se mostrará una ilustración del videojuego definitiva es, por un lado, el diálogo y, por otro, la peculiar estética que muestra un mundo duro, crudo, con diferentes escenarios con colores oscuros y formas afiladas que resaltan la delicadeza de la situación.



*Fig. 5 Gods Will Be Watching (2014)*

El tercer lugar de esta parte de la exposición en la que se tratan obras independientes desarrolladas por estudios españoles destacaremos una ilustración preparatoria y otra original de *The Red Strings Club*, juego desarrollado nuevamente por Deconstructeam lanzado en 2018. Es otra aventura narrativa en la que el estudio utiliza de nuevo una estética minimalista con figuras pixeladas en la que la importancia radica en los diálogos que surgen entre los personajes por las decisiones que va tomando el jugador. En un ambiente *cyberpunk* se introduce un debate ético en el que una gran empresa que controla el mundo conocido quiere desarrollar la felicidad eterna e implementarla en las mentes de los habitantes de la sociedad por medio de implantes. La peculiaridad de esta aventura gráfica es que no hay una decisión correcta que el jugador

pueda tomar, sino que se decida lo que se decida el destino irá hacia un lado o hacia otro. Este factor le da varios finales a la historia por lo que se incluye en esta obra el hecho de la rejugabilidad, algo tremendamente importante para el espectador.

El fuerte de estos tres juegos es la historia que llevan detrás, el contexto, la narración y los diálogos que se incluyen en ellos para hacerlos atractivos de cara al espectador en detrimento de la jugabilidad. Esto cambia en los siguientes juegos a mostrar en la exposición, cuatro obras que, además de su llamativa estética, requieren de cierta habilidad a la hora de jugarlos. Se van a dividir en dos bloques, siendo en primer lugar dos videojuegos cuya historia es, de alguna manera, la historia moderna y medieval de España.

- **Narrativa histórica en los videojuegos:** para ilustrar este bloque, tras las ilustraciones de *The Red Strings Club*, habrá una proyección con imágenes *in game* de *Maldita Castilla* y *Blasphemous* que se irán repitiendo de forma cíclica.

*Maldita Castilla* es un juego lanzado en 2012 por la desarrolladora Locomalito al que sumó una versión extendida en 2016 para todas las plataformas. Es un juego inspirado en dos vertientes diferentes. Una de ellas es la de los juegos de acción y plataformas de máquinas recreativas de la década de 1980; la otra referencia es el Amadis de Gaula, importante obra de caballerías de la literatura española del siglo XVI. El jugador controla a Ramiro, un caballero enviado por el rey Alfonso VI de León que debe enfrentarse a los enemigos que salen a su paso tras la llegada de un demonio durante el siglo XI.

La estructura del juego se compone de seis niveles con catorce jefes finales que son los que, si el jugador derrota, permiten el acceso al siguiente nivel. Es una clara inspiración en los juegos de las máquinas recreativas de las dos últimas décadas del siglo XX con una jugabilidad muy similar.

De esta obra se mostrarán nuevamente una ilustración preparatoria y otra definitiva, al igual que ocurrirá con *Blasphemous*, videojuego estrenado en septiembre de 2019 con una reciente actualización a mediados del 2020 en la que se incluyó el doblaje al español, algo muy aplaudido por la crítica ya que las voces de los personajes tienen un marcado acento andaluz, efecto poco común en el mundo del doblaje.



*Fig. 6 Blasphemous (2019-2020)*

El estudio que lo desarrolló es The Game Kitchen, cuyo director creativo, Enrique Cabeza, se inspiró en elementos de la iconografía religiosa y folclórica andaluza, además de algunos artistas como Velázquez, Murillo, Ribera, Zurbarán o Goya. El protagonista, conocido como el Penitente, es una interpretación del nazareno andaluz ataviado con capirote, máscara y corona de espinas. Este personaje que se va moviendo en los diferentes espacios de dos dimensiones está condenado a cumplir la penitencia de resucitar cada vez que muere. Con el paso de la historia el jugador va adquiriendo nuevas habilidades que utilizar con el Penitente, con el objetivo de llegar al final para poner fin a su castigo.

Estilísticamente volvemos a ver la técnica del *pixel art* como muchas de las obras que componen esta exposición, en este caso en una aventura bidimensional no lineal, es decir, con cierta libertad de movimiento por el mapa. *Blasphemous* tuvo una gran acogida entre el público y la crítica, algo que hizo que la expectación por la actualización que se lanzó en agosto de 2020.

- **Artes plásticas tradicionales en el desarrollo de videojuegos:** tras acabar el recorrido por este pasillo de la exposición nos dirigimos al interior de la sala que queda en el centro de la sala principal, en el que nos referiremos a dos de los *indies* más exitosos que se han producido en España en los últimos años, uno de ellos, *Candle: the power of the flame*, producido en Teruel.

Tanto *Candle* como *Gris* son los protagonistas esenciales de esta exposición por el factor artístico que desarrollan, ambos con una estética muy propia y marcada. En el caso de *Gris*, con la totalidad del espacio y personajes pintados con acuarela con unas líneas vaporosas que componen varias capas de profundidad, a pesar de que la jugabilidad es lateral en dos dimensiones. La misma técnica se usa en *Candle*, pero, en este caso, de una manera mucho más concreta, con la línea del dibujo mucho más definida.

*Gris* es una obra desarrollada por Nómada Studio, compañía independiente de Barcelona, y distribuida por la compañía Devolver Digital. Este es uno de los casos en los que, pese a ser producido en su totalidad de manera independiente lejos del amparo de las grandes empresas, consiguió finalmente el apoyo de una gran distribuidora asentada en el panorama internacional. El juego fue estrenado mundialmente en diciembre de 2018, cosechando un éxito total en todas las plataformas.

El factor que hace a *Gris* una obra excepcional es el factor artístico y estético, representado por el dibujante e ilustrador barcelonés Conrad Roset. Fue tal el éxito que tuvo el videojuego en el panorama internacional que el artista ha llegado a exponer sus ilustraciones en museos como el MOCA de Virginia o el SpokeArt de San Francisco, dando muestra de la alta dimensión que puede adquirir el medio.

Nos encontramos ante una obra en la que la jugabilidad es lo más importante del juego, pero, a la vez, es lo menos trascendental. Esto se explica apreciando la obra en su conjunto, ya que desde el primer minuto hasta el último sumerge al jugador/espectador en ese universo hecho con acuarela a partir de los cuatro colores que la protagonista quiere recuperar: azul, rojo, verde y amarillo.

Respecto a la jugabilidad, el juego tiene la peculiaridad de que en ningún momento aparece una guía de botones y comandos que enseñen al jugador como utilizarlos para avanzar, ya que no interesan unos controles complejos para el manejo de la protagonista, sino que lo que se va buscando durante las aproximadas tres horas y media de duración es que el espectador se introduzca de lleno en el universo creado por el equipo artístico

acompañado por una banda sonora compuesta por el grupo Berlinist, elemento totalmente trascendente en la obra.

La línea narrativa que sigue la historia no termina de quedar clara en ningún momento de la progresión, puesto que de ninguna forma es explícita y, como se ha comentado, se prescinde en todo momento de rótulos o “carteles” que expliquen al espectador la manera en la que tiene que vivir la experiencia de *Gris*. Se nos presenta en un principio la protagonista en cinemática, de la que en todo momento se nos oculta su nombre y su historia, en una gran mano, cubierta de todos los colores de la paleta, y en ese mismo momento cae, y todos los colores se desvanecen.

Se empieza a jugar tras esto, en blanco y negro, en busca de los colores perdidos. Esta es la metáfora más importante del discurso narrativo, ya que alude a la perdición, a algo que la protagonista ha perdido (que en este caso es su voz y los colores de su mundo, salvo el azul brillante de su pelo), y esto es algo que hace reflexionar al jugador al final de la historia, en un inmenso éxtasis artístico, de color y de música nuevamente en la mano de la que había caído en el comienzo de la historia.

La manera de jugarlo es extremadamente sencilla, lógica y hasta evidente, en el mejor sentido de estos términos, ya que probablemente la experiencia no sería tan satisfactoria si fuera lo contrario. Entramos en una estética del Metroidvania, un subgénero del videojuego de acción y aventuras, que procede de importantes juegos de este estilo como son *Metroid* y *Castlevania: Symphony of the night*. Estos videojuegos de los años 80 y 90 respectivamente son los que han inspirado a los grupos desarrolladores, tanto de *Gris* como de otras obras también independientes del mismo estilo, como *Hollow Knight* (2017).

Este estilo consiste en un gran mundo conectado, aparentemente abierto, que el jugador puede explorar a su antojo. Sin embargo esto tiene una limitación, ya que existirán puertas u otros mecanismos a los que solo se podrán acceder después de haber pasado por ciertos lugares en los que se hayan recogido nuevas habilidades, objetos, herramientas o armas. En el caso de *Gris* esto es todavía más simple, ya que no son necesarias llaves, armas u otros objetos, simplemente cuatro movimientos que permiten avanzar hasta el final de la historia.

Tras el panel explicativo que contextualice la creación de *Gris* se incluirán dos ilustraciones preparatorias del juego hechas por Conrad Roset, y otras dos definitivas en



la que se aprecie el resultado de la conjunción de la paleta de color utilizada en el desarrollo. Seguidamente habrá una proyección en la que se verá un video de la introducción del videojuego en el que se pueden apreciar los elementos pictóricos y musicales que hacen a *Gris* una obra excepcional.

La culminación de la exposición vendrá de mano de *Candle, the power of the flame*, estrenado en 2016 por el estudio independiente Teku Studios (Teruel). En esta sección habrá, al igual que en los ejemplos anteriores, tres ilustraciones preparatorias cedidas por el artista, en este caso en acuarela, ilustraciones de la obra tras su estreno y ejemplos audiovisuales *in game* en el mismo lugar en el que se proyectan imágenes de *Gris*, que se irán repitiendo de forma cíclica, todo ello acompañado de la banda sonora compuesta por Pascual de Gallego.



*Fig. 7 Candle (2016)*

*Candle, the power of the flame*, es un videojuego producido en 2016 por Teku Studios, estudio de desarrollo independiente nacido en Teruel, compuesto por el artista José Antonio Gutiérrez y el programador Miguel Vallés. Su obra fue comenzada a producir cuatro años antes de su estreno, después de haber ganado un concurso de emprendedores de la Universidad de Zaragoza en 2011. Gracias a esto pudieron contratar a otros artistas e ingenieros informáticos llegando a trabajar doce personas al mismo tiempo, estando la mitad del equipo en la capital turolense.<sup>72</sup> *Candle*, según su artista

---

<sup>72</sup> [https://www.elperiodicodearagon.com/noticias/economia/videojuego-mas-artesanal-es-aragones\\_1165725.html](https://www.elperiodicodearagon.com/noticias/economia/videojuego-mas-artesanal-es-aragones_1165725.html), (fecha de consulta: 9-X-2020).



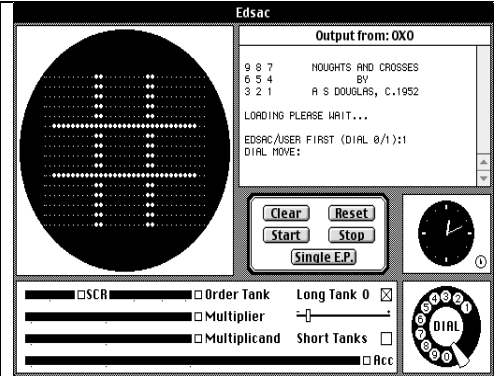
principal, está inspirado en la mitología azteca, y trata la historia de un aprendiz de brujo, Teku, que ve al comienzo de la historia como es arrasada su aldea. El desarrollo de la historia consiste en encontrar a los bandidos que acabaron con su familia y buscar a su maestro al que habían raptado. El protagonista, con una vela en una mano que no siempre está encendida, debe recorrer diferentes partes del mundo dibujadas en acuarela en dos dimensiones, resolviendo complejos puzzles y acertijos, con el objetivo de iluminar el camino que le lleve a comprender el motivo por el que se dieron los hechos que se conocen al inicio del juego.


En cuanto al factor artístico, *Candle* es un juego compuesto de forma completamente artesanal. Lo normal en la producción de videojuegos es que se de un proceso de creación digital buscando en todo momento el aspecto visual definitivo que perciba el espectador. En este caso todas las láminas son desarrolladas en un formato físico, generalmente en el soporte de Arches grano fino que se utiliza para la creación pictórica con acuarelas. El siguiente paso es digitalizarlo mediante el escaneado de las láminas para, posteriormente, dinamizarlas con el motor gráfico. Cada figura, personaje y animación está realizada con acuarela, con un variado colorido que se potencia por el uso de la luz que tanta importancia tiene en el desarrollo de la historia y del protagonista.

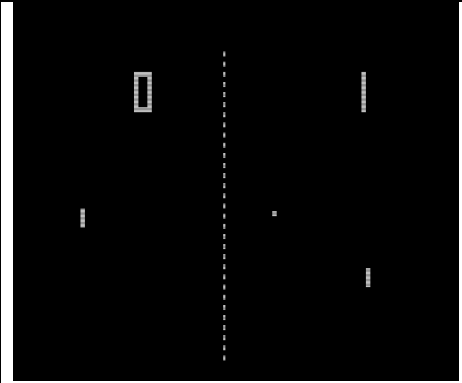
En comparación con el anterior videojuego las diferencias son abismales pese a que ambos son trabajos de gran calidad. En el caso de *Gris* era un dibujo vaporoso, muy abierto y con muy pocos elementos que resten importancia a la protagonista. *Candle* se define por tener unos contornos mas marcados, con una gran variedad de colores y un sinfín de elementos en pantalla que, probablemente, formen parte de un puzzle o un acertijo que hay que completar para seguir con la progresión de la historia.

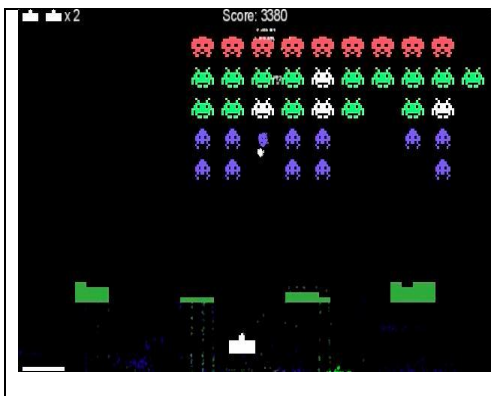
En el centro de esta sala habrá dos monitores con dos PlayStation 4 en el que el espectador tendrá 15 minutos para jugar al juego que elija dentro del grupo de los desarrollados por empresas españolas. La finalidad de la exposición es que el espectador adquiera la consciencia de que en España también se producen videojuegos de gran calidad laureados por la crítica internacional, también fuera de las grandes productoras que habitualmente consiguen unas cifras inalcanzables de ventas. Queremos que el público de la exposición, y del resto de actividades del proyecto, vea esa parte artística y cultural que gira en torno a la producción de videojuegos que, a su vez, es el denominador común de este proyecto.


## Relación de obras que componen la exposición


	Nº de obra	1
	Título	Captura de <i>OXO</i>
	Autor	Alexander S. Douglas
	Datación	1952
	Medidas	50 x 65
	Técnica	Captura del original

	Nº de obra	2
	Título	<i>Spacewar!</i>
	Autor	Steve Rusell
	Datación	1962
	Medidas	50 x 65
	Técnica	Captura del original

	Nº de obra	3
	Título	<i>Pong</i>
	Autor	Al Alcorn
	Datación	1958
	Medidas	50 x 65
	Técnica	Captura del original

	Nº de obra	4
	Título	<i>Space Invaders</i>
	Autor	Toshihiro Nishikado
	Datación	1972
	Medidas	50 x 65
	Técnica	Captura del original

	Nº de obra	5
	Título	<i>Pacman</i>
	Autor	Toru Iwatani
	Datación	1980
	Medidas	50 x 65
	Técnica	Captura del original

	Nº de obra	6
	Título	<i>DOOM</i>
	Autor	T. Hall, J. Carmack, J. Romero
	Datación	1993
	Medidas	50 x 65
	Técnica	Captura del original

	Nº de obra	7
	Título	<i>Mortal Kombat</i>
	Autor	E. Boon, J. Tobías, D. Forden
	Datación	1992
	Medidas	50 x 65
	Técnica	Captura del original

	<b>Nº de obra</b>	8
	<b>Título</b>	<i>Journey</i>
	<b>Autor</b>	Thatgamecompany
	<b>Datación</b>	2012
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original


	<b>Nº de obra</b>	9
	<b>Título</b>	<i>Journey (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	Thatgamecompany
	<b>Datación</b>	2012
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Lápiz sobre papel


	<b>Nº de obra</b>	10
	<b>Título</b>	<i>The binding of Isaac</i>
	<b>Autor</b>	Edmund McMillend
	<b>Datación</b>	2011
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original

	<b>Nº de obra</b>	11
	<b>Título</b>	<i>Gods will be watching</i>
	<b>Autor</b>	Deconstructeam
	<b>Datación</b>	2014
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original


	<b>Nº de obra</b>	12
	<b>Título</b>	<i>Gods will be watching (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	Deconstructeam
	<b>Datación</b>	2014
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Lápiz sobre papel y digital

	<b>Nº de obra</b>	13
	<b>Título</b>	<i>Dead synchronicity</i>
	<b>Autor</b>	Fictiorama Studios
	<b>Datación</b>	2015
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original

	<b>Nº de obra</b>	14
	<b>Título</b>	<i>The red strings club</i>
	<b>Autor</b>	Deconstructeam
	<b>Datación</b>	2018
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original

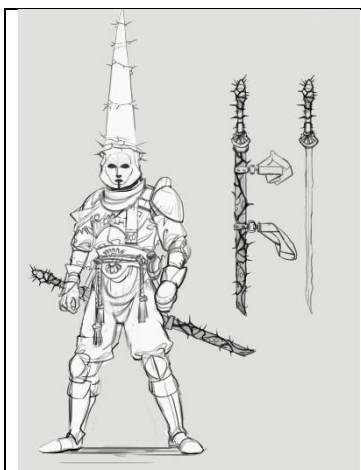
	<b>Nº de obra</b>	15
	<b>Título</b>	<i>The red strings club (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	Deconstructeam
	<b>Datación</b>	2018
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Desconocida

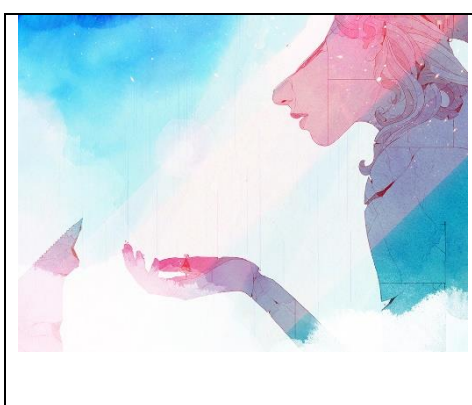
	<b>Nº de obra</b>	16
	<b>Título</b>	<i>Maldita Castilla</i>
	<b>Autor</b>	Locomalito
	<b>Datación</b>	2012
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original

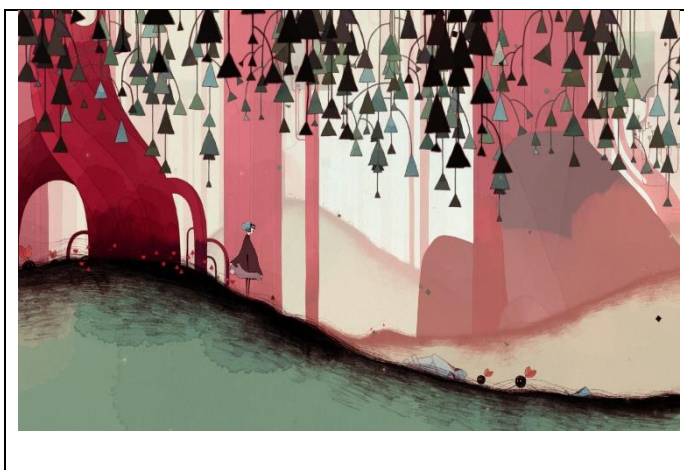
	<b>Nº de obra</b>	17
	<b>Título</b>	<i>Maldita Castilla (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	Locomalito
	<b>Datación</b>	2012
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Bolígrafo sobre papel


	<b>Nº de obra</b>	18
	<b>Título</b>	<i>Blasphemous</i>
	<b>Autor</b>	The Game Kitchen
	<b>Datación</b>	2019
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original

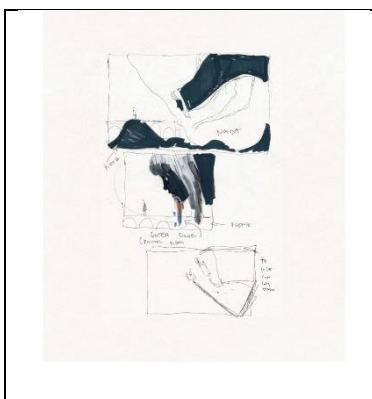


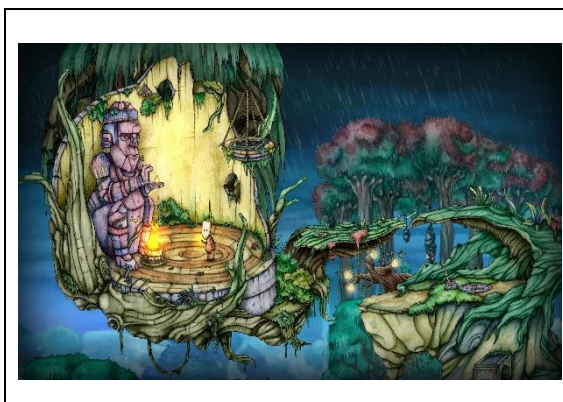
	<b>Nº de obra</b>	19
	<b>Título</b>	<i>Blasphemous (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	The Game Kitchen
	<b>Datación</b>	2019
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Desconocida

	<b>Nº de obra</b>	20
	<b>Título</b>	<i>Gris</i>
	<b>Autor</b>	Conrad Roset (Nómada Studios)
	<b>Datación</b>	2018
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original (acuarela)

	<b>Nº de obra</b>	21
	<b>Título</b>	<i>Gris</i>
	<b>Autor</b>	Conrad Roset (Nómada Studios)
	<b>Datación</b>	2018
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original (acuarela)


	<b>Nº de obra</b>	22
	<b>Título</b>	<i>Gris (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	Conrad Roset (Nómada Studios)
	<b>Datación</b>	2018
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Acuarela

	<b>Nº de obra</b>	23
	<b>Título</b>	<i>Gris (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	Conrad Roset (Nómada Studios)
	<b>Datación</b>	2018
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Lápiz y acuarela

	<b>Nº de obra</b>	24
	<b>Título</b>	<i>Candle</i>
	<b>Autor</b>	J. A. Gutiérrez (Teku Studios)
	<b>Datación</b>	2016
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original (acuarela)

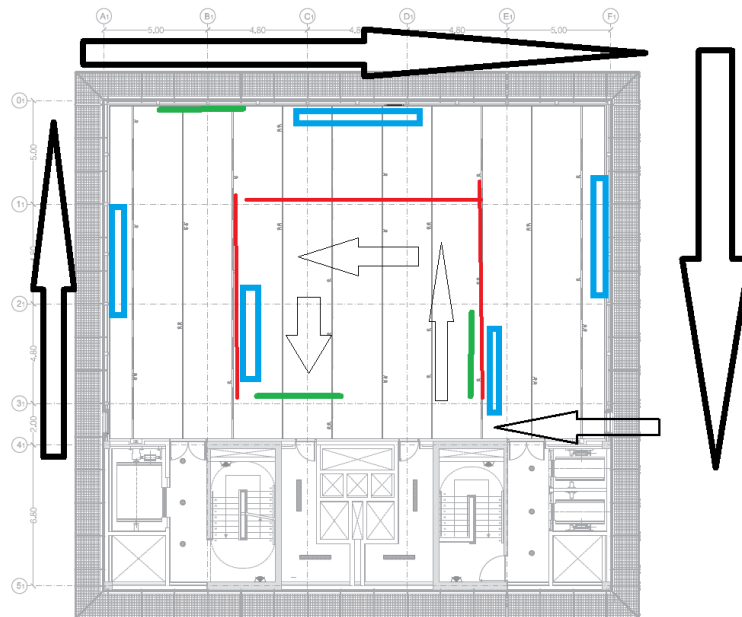


	<b>Nº de obra</b>	25
	<b>Título</b>	<i>Candle</i>
	<b>Autor</b>	J. A. Gutiérrez (Teku Studios)
	<b>Datación</b>	2016
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Captura del original (acuarela)

	<b>Nº de obra</b>	26
	<b>Título</b>	<i>Candle (preparación)</i>
	<b>Autor</b>	J. A. Gutiérrez (Teku Studios)
	<b>Datación</b>	2016
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Lápiz sobre papel

	<b>Nº de obra</b>	27
	<b>Título</b>	<i>Candle</i>
	<b>Autor</b>	J. A. Gutiérrez (Teku Studios)
	<b>Datación</b>	2016
	<b>Medidas</b>	50 x 65
	<b>Técnica</b>	Lápiz sobre papel

## Plano de la sala



	Paneles de separación
	Vinilos explicativos
	Proyecciones

### Ciclo de conferencias: *Videojuegos: creación y divulgación cultural*

En relación con esta parte artística y cultural que rodea al mundo de los videojuegos entra la segunda actividad que se desarrollará cada dos sábados en el Auditorio de Etopia. En ella se recibirán a diversos agentes encargados de la creación y divulgación artística existente en los videojuegos y se realizará una presentación de su trabajo y un breve coloquio del que el público será partícipe. En la primera semana ofreceremos un coloquio con los responsables de la parte artística de *Candle: the power of the flame*, José Antonio Gutiérrez, creador de todo el universo estético, gráfico y narrativo que rodea la historia de Teku y, en la parte musical, Pascual de Gallego, cuya *opera prima* fue la banda sonora de este videojuego.

En la segunda sesión recibiremos al creador de toda la estética de *Gris*, cuyas ilustraciones han sido expuestas en museos de relevancia internacional. Conrad Roset, además de ser el ideólogo de la historia y de toda la parte artística del videojuego, también

fue el encargado de la composición de la banda sonora del mismo junto a su banda Berlinist, de Barcelona.

En la tercera sesión harán una pequeña ponencia dos divulgadores culturales cuyo canal de emisión es la plataforma YouTube. José Altozano (*Dayo Script*) hablará de la parte artística y cultural que se viene desarrollando en la historia de los videojuegos y como algunos de estos, por sí mismos, merecen el calificativo de obra artística. Jaime Altozano es un pianista y compositor cuya especialidad es darle el valor y la importancia que merecen las bandas sonoras en determinados videojuegos. Ambos darán una pequeña charla y se procederá a un coloquio, como en el resto de ponencias.

Recibiremos en el Auditorio de Etopia a Paula Ruiz en la cuarta sesión de conferencias, persona que ha formado parte de Deconstructeam, equipo de desarrollo de *Gods Will Be Watching* y *The Red Strings Club*. Paula Ruiz contará en una breve ponencia previa al coloquio el modo de trabajo que tienen los estudios de desarrollo independientes para aventuras gráficas como estas, algo a lo que el jugador medio no está acostumbrado, menos aun si estas obras tienen un fuerte peso narrativo detrás.

La penúltima sesión será protagonizada por Enrique Cabezas, de The Game Kitchen, director creativo y responsable de la historia de *Blasphemous*. Cabezas dará una pequeña charla acerca de las grandes referencias a la cultura española y andaluza que ha tenido para la producción de su videojuego, además de la importancia de la reciente actualización que incluye el doblaje al español hecho por actores andaluces.

La sexta conferencia será impartida por dos grandes personalidades dentro del mundo del videojuego y la cultura en España. Estarán presentes Alberto González Lorca, presidente de la Asociación Española de Videojuegos, y Ana Santos, actual directora de la Biblioteca Nacional Española. Desde los últimos años ambas entidades, junto al Ministerio de Cultura y Deporte, están llevando a cabo negociaciones acerca de cómo introducir los videojuegos en el panorama cultural actual. Uno de los acuerdos a los que se ha llegado es la inclusión en los fondos de la BNE de todos los videojuegos que se hayan producido o que se vayan a producir en España para asegurar su conservación y futuros estudios.

### ***La creación de un videojuego: taller interdisciplinar***

Para cerrar este apartado me voy a referir a la última actividad que será la más práctica, la de los talleres de creación de un videojuego. En estos talleres el objetivo va a ser la creación de un videojuego de forma independiente de la mano de alumnos que acaben de ser formados en la materia del taller al que asistan. Cada taller va a disponer de tres plazas para tres alumnos, junto con una cuarta que ocupará un experto de esa materia que asesorará y ayudará a los alumnos. Las materias van a ser: creación artística, creación musical, elaboración de guion y narrativa y, por último, la de la programación informática. Son cuatro clases distribuidas de lunes a jueves, dejando el viernes para la puesta en común del trabajo realizado durante la semana por los tres talleres. El objetivo es que estas personas con la formación en el sector pero sin experiencia en él consigan sacar adelante un producto de este tipo y, así, incentivar a que en el futuro realicen obras similares.

Son cuatro talleres de materias diferentes con cuatro profesores diferentes. Las personas que se apunten a esta actividad serán un total de 12, con 3 personas por taller. Como ya se ha comentado, tendrán lugar de lunes a jueves de 10:00 a 13:00 en la Sala de trabajo de Etopia. Los viernes se ocuparán por los cuatro grupos para hacer una puesta en común del trabajo adelantado cada semana. La última puesta en común será la semana del 10 al 17 de abril, teniendo de lunes a viernes para trabajar conjuntamente y hacer una presentación de los avances totales la semana siguiente. El resultado esperado es que se pueda sacar un videojuego funcional pero, si esto no es así, se habrá cumplido el objetivo de que se pongan en práctica las disciplinas en las que los jóvenes se han formado para un proyecto real, en este caso, el desarrollo de un videojuego.

## ANEXO V: Actividades

---

### 1. Exposición

**Nombre:** *Historia del videojuego: de su nacimiento a su independencia.*

**Breve descripción:** exposición de 27 de ilustraciones preparatorias y definitivas de algunos videojuegos independientes producidos en su mayoría en España. Se comenzará con una breve aproximación a la disciplina del videojuego desde su origen. Después aparecerán ilustraciones de algunos ejemplos de videojuegos independientes, tanto preparatorias como definitivas y, en algunos casos, acompañadas de fragmentos audiovisuales *in game* en proyecciones. Por último, habrá una sección d

edicada a *Gris* y *Candle: the power of the flame*, con algunas ilustraciones preparatorias acompañadas de los resultados definitivos, de imágenes del propio videojuego y de fragmentos audiovisuales. Habrá posibilidad por parte del público de jugar a *Gris* y a *Candle* por tiempo limitado al final de la exposición.

Se celebrará de lunes a viernes de 10:00 a 21:00 y los sábados de 10:00 a 14:00 en la Sala 2 de la tercera planta de Etopia, desde el 5 de febrero hasta el 30 de abril.

Se necesitará una persona que asista y preste apoyo tecnológico al visitante que lo necesite. Además, será necesario contar con las Brigadas Municipales de Arquitectura para el montaje de la exposición, y la colocación de paneles separadores. El presupuesto de gasto previsto para esta actividad es de 6.140 €, contando con el salario de la persona que se contrate, las dos consolas, los dos juegos y los dos monitores. No ofrecerá ningún ingreso directo debido a que la entrada es libre.

La difusión de esta actividad y del resto será mediante carteles, folletos, redes sociales y una rueda de prensa inaugural.

**Destinatario deseado:** público infantil (8-14) y joven adulto (15-35)

**Lugar:** Sala 2, Planta 3, Etopia (Zaragoza). Disposición en sala disponible en Anexo.

**Tiempo:** Apertura ininterrumpida desde el sábado 5 de febrero hasta el sábado 30 de abril de 2022 durante el horario de Etopia (de lunes a viernes de 10:00 a 21:00 y sábado de 10:00 a 14:00).

**Recursos humanos necesarios:** Una persona que asista y preste apoyo tecnológico al visitante que lo necesite. Además, será necesario contar con las Brigadas Municipales de Arquitectura para el montaje de la exposición.

**Recursos de infraestructura necesarios:** la principal infraestructura de la exposición es la Sala 2 de la tercera planta de Etopia, que viene acomodada con iluminación y diferentes equipos de proyección. Los elementos principales de la exposición serán 27 ilustraciones, originales preparatorias y capturas de los propios juegos, con unas medidas estándar de 50 x 65cm, independientemente de si tienen una orientación vertical u horizontal. Además, serán necesarios tres vinilos con textos explicativos. Por último se necesitarán dos monitores, dos PS4, dos mandos y los dos videojuegos.

**Requisitos organizativos previos y durante la actividad:** dos semanas previas a la inauguración de la exposición se dará el montaje de la misma. En este montaje se incluyen la correcta disposición de las láminas originales del videojuego, cartelas y, por último, los monitores y consolas.

**Distribución en espacio y tiempo:** Apertura ininterrumpida desde el sábado 5 de febrero hasta el sábado 30 de abril de 2022 durante el horario de Etopia (de lunes a viernes de 10:00 a 21:00 y sábado de 10:00 a 14:00).

**Asignación de tareas:** será una persona contratada por la Sociedad la que será la encargada, del asesoramiento tecnológico a los visitantes que lo necesiten. El montaje y transporte de las obras serán realizados por las Brigadas Municipales de arquitectura.

**Difusión específica de la actividad:** carteles, folletos, redes sociales, videos promocionales y rueda de prensa inaugural.

**Presupuesto concreto:** salario empleado, consolas, mandos, juegos y monitores, 6.140 €. A esto habría que sumarle los 1.750 € de los derechos de reproducción de las 27 obras expuestas y 8 videos y, por último, los 6.000 € del comisariado.

## 2. Ciclo de conferencias

**Nombre:** *Videojuegos: creación y divulgación cultural*

**Breve descripción:** Conferencias, realizadas dos sábados al mes en el Auditorio de Etopia que aborden el tema del arte, la cultura y los videojuegos. Estas conferencias serán impartidas por diferentes artistas y personalidades relacionadas con la cultura en el mundo de los videojuegos. Tras la conferencia se procederá un coloquio. Esta actividad, dirigida a un público más especializado en arte, historia del arte y desarrollo de videojuegos, tendrá lugar los sábados 5 y 19 de febrero, 5 y 19 de marzo y 2 y 16 de abril, de 11:30 a 13:30.

El gasto que supone esta actividad se desglosa en que a cada ponente se le pagarán 150€ por la actividad, siendo 9 personas repartidas en las 6 sesiones, dando un total de presupuesto de gasto de 1.350 €. En este caso tampoco habrá ingresos directos debido a la entrada libre.

Los protagonistas serán diferentes personalidades relacionadas con el mundo del arte, cultura y videojuegos en España. Serán seis sesiones durante los tres meses que dure el proyecto, tendrán lugar los sábados de 11:30 a 13:30 en el Auditorio de Etopia, y en ellas participarán: José Antonio Gutiérrez y Pascual de Gallego (5 de febrero de 2022), artista principal y compositor de la banda sonora de *Candle: the power of the flame*; Conrad Roset (19 de febrero de 2022), artista principal de *Gris* y responsable de la composición de la banda sonora; José Altozano (*Dayo Script*) y Jaime Altozano (5 de marzo de 2022), divulgadores culturales y *youtubers* encargados de la difusión de la parte artística, cultural y musical que rodea a la producción de los videojuegos; Paula Ruiz (19 de marzo de 2022), responsable en la creación artística de *Gods will be watching* y *The red strings club*; Enrique Cabezas (2 de abril de 2022), encargado de la parte artística e histórica de *Blasphemous*; Ana Santos, directora de la Biblioteca Nacional Española y Alberto González Lorca, presidente de la Asociación Española de Videojuegos (16 de abril de 2022).

**Destinatario deseado:** un público más especializado en arte e historia del arte, así como jugadores y demás público aficionado a la disciplina de manera más o menos científica. 16-35 años.

**Lugar:** Auditorio de Etopia.

**Tiempo:** sábado 5 y 19 de febrero, sábado 5 y 19 de marzo, sábado 2 y 16 de abril.

**Recursos humanos necesarios:** los ponentes y una persona de la Sociedad que hará las veces de presentador e interlocutor.

**Recursos de infraestructura necesarios:** será necesario el Auditorio, que ya viene equipado con iluminación, ordenador y proyector.

**Requisitos organizativos previos y durante la actividad:** se necesitará incluir el video que el ponente quiera que se proyecte detrás de él en el ordenador que vaya a ser utilizado en el Auditorio.

**Distribución en espacio y tiempo:** la actividad tendrá lugar dos sábados al mes. Tendrá la duración de dos horas aproximadamente, de las 11:30 a las 13:30.

**Asignación de tareas:** una persona de la Sociedad será la encargada de dirigir la charla de los creadores y será moderador de las preguntas que puedan surgir por parte del público asistente.

**Difusión específica de la actividad:** carteles, folletos, redes sociales, videos promocionales en redes sociales y rueda de prensa inaugural.

**Presupuesto concreto:** a cada ponente se le pagarán 150€ por la actividad, siendo 9 personas repartidas en las 6 sesiones. También se cuentan con 10 € por cada ponente que cubre el desplazamiento en AVE dando un total de 2.250 €.

### **3. Talleres de creación de un videojuego**

**Nombre:** *La creación de un videojuego: taller interdisciplinar*

**Breve descripción:** Talleres de creación de videojuego, que tendrán lugar de lunes a viernes, de 11:30 a 13:30, en la sala de trabajo de Etopia. Los talleres abordarán, en cuatro grupos diferentes, el desarrollo de un videojuego desde el punto de vista de la ilustración, la banda sonora, el guion y la programación informática. Estos talleres serán por separado de lunes a jueves, quedando el viernes como día de puesta en común de los avances. La semana del 10 al 17 de abril (Semana Santa) se procederá a la última puesta en común y presentación del trabajo.



El objetivo es la participación de jóvenes (18-24 años) formados en estos campos propuestos que no tengan experiencia en el sector para que se habitúen a ese sistema de trabajo, además de culminar la actividad habiendo desarrollado un videojuego independiente. El trabajo será supervisado por cuatro profesionales de las cuatro disciplinas que, también, ofrecerán formación algo más especializada.

Son cuatro talleres de materias diferentes con cuatro profesores diferentes. Las personas que se apunten a esta actividad serán un total de 12, con 3 personas por taller. Como ya se ha comentado, tendrán lugar de lunes a jueves de 10:00 a 13:00 en la Sala de trabajo de Etopia. Los viernes se ocuparán por los cuatro grupos para hacer una puesta en común del trabajo adelantado cada semana. La última puesta en común será la semana del 10 al 17 de abril, teniendo de lunes a viernes para trabajar conjuntamente y hacer una presentación de los avances totales la semana siguiente. El resultado esperado es que se pueda sacar un videojuego funcional pero, si esto no es así, se habrá cumplido el objetivo de que se pongan en práctica las disciplinas en las que los jóvenes se han formado para un proyecto real, en este caso, el desarrollo de un videojuego.

El gasto previsto para esta actividad es de 13.600 €, contando con el salario de los cuatro profesionales y la compra de dos equipos informáticos con determinadas licencias de programas. Se prevén 1.800 € de ingresos en esta actividad que serán procedentes de las matrículas de los doce alumnos (3 por grupo).

**Destinatario deseado:** público joven-adulto (18-24)

**Lugar:** Salas de trabajo de Etopia (Zaragoza)

**Tiempo:** Lunes, martes, miércoles, jueves y viernes de febrero, marzo y abril de 2022, de 10:00 a 13:00.

**Recursos humanos necesarios:** Un profesional de cada disciplina a trabajar que ejerza de supervisor de las creaciones de los alumnos que decidan apuntarse a la actividad (equipos de tres personas por disciplina que han de contar con un mínimo nivel de formación). Este supervisor ayudará a los jóvenes profesionales siempre que lo necesiten debido a su corta experiencia en el sector.

**Recursos de infraestructura necesarios:** la principal infraestructura de la actividad es la Sala de trabajo de Etopia. Serán necesarios tres equipos informáticos que serán usados por las cuatro disciplinas. En el caso del taller de dibujo serán los participantes los que

vengan con el material específico necesario. Lo mismo ocurrirá con el taller de la creación de la banda sonora.

**Requisitos organizativos previos y durante la actividad:** se deberán comprar los tres equipos informáticos y dotarlos de los programas necesarios.

**Distribución en espacio y tiempo:** la actividad será desarrollada de lunes a viernes, de 10:00 a 13:00, en la Sala de Trabajo de Etopia. Los meses de realización de la actividad serán febrero, marzo y abril de 2022. La semana comprendida entre el 10 y el 17 de abril (Semana Santa) será utilizada por todos los grupos para la puesta en común final de todos los trabajos y montar el producto final, que será presentado durante la semana del 18 al 23 de abril.

**Asignación de tareas:** serán cuatro personas contratadas por la Sociedad las que serán las encargadas de la supervisión de los trabajos que realizarán los participantes en la actividad. Además ofrecerán apoyo y ayuda en cuanto a ideas y formación específica que necesiten los participantes. Serán tres participantes por cada grupo de trabajo, en total 12 personas de edades comprendidas entre los 18 y 24 años, todos con una formación mínima exigida en el campo en el que decidan participar.

**Difusión específica de la actividad:** carteles, folletos, redes sociales, videos promocionales y rueda de prensa inaugural.

**Presupuesto concreto:** salario de los profesionales, equipos informáticos en caso de que no haya en la sala, 13.600 €.

## ANEXO VI: Calendario de actividades

Se marcarán los días en los que se realicen las actividades de conferencias y el taller, ya que la exposición permanecerá abierta de lunes a sábado, siguiendo los horarios de Etopia.

### FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

### MARZO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

### ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

	TALLER DE ILUSTRACIÓN
	TALLER DE COMPOSICIÓN MUSICAL
	TALLER DE GUIÓN
	TALLER DE PROGRAMACIÓN
	TALLER CONJUNTO
	CONFERENCIAS

## **ANEXO VII: Escrituras y estatutos de la sociedad**

---

### **Escrituras de la Sociedad**

Forma empresarial: Sociedad Unipersonal de Responsabilidad Limitada

Denominación social: *ENTER Gestión Cultural S. L.U.*

Nombre comercial: *ENTER Gestión Cultural*

Capital social: 3.000€

Domicilio Social: Paseo de Sagasta, 17, 2ºB, 50.008, Zaragoza.

Identidad socio: Raúl Tabuenca López

Aportación socio: 3.000€

Organización administración sociedad: Raúl Tabuenca López como único componente de la Junta y Administración.

Comienzo operaciones: septiembre de 2021

Duración sociedad: Indefinido

Ejercicio social: Gestión y creación de proyectos culturales, así como exposiciones, talleres o conferencias

### **Estatutos**

ESTATUTOS DE LA ENTIDAD MERCANTIL “*ENTER Gestión Cultural S.L.U.*”

#### **TÍTULO I. DENOMINACIÓN, OBJETO, DURACIÓN Y DOMICILIO**

**Artículo 1.** Esta sociedad se denominará “*ENTER Gestión Cultural S.L.U.*”

**Artículo 2.** La sociedad tiene por objeto la gestión y creación de proyectos culturales, así como exposiciones, talleres o conferencias.

**Artículo 3.** La duración de la sociedad será indefinida y dará comienzo a sus operaciones en septiembre del 2021.

**Artículo 4.** El domicilio de la sociedad se fija en Zaragoza, Paseo de Sagasta, 17, 2ºB, 50.008.

Por acuerdo del órgano de administración, podrá trasladarse dentro de la misma población donde se halle establecido, así como crearse, trasladarse o suprimirse las sucursales, agencias o delegaciones, tanto en territorio nacional como extranjero, que el desarrollo de la actividad de la empresa haga necesario o conveniente.

## **TÍTULO II. CAPITAL SOCIAL Y PARTICIPACIONES**

**Artículo 5.** El capital social es de 3.000 euros y está íntegramente suscrito y desembolsado.

**Artículo 6.** Las participaciones sociales no tendrán el carácter de valores, no podrán estar representadas por medio de títulos o de anotaciones en cuenta, ni denominarse acciones.

Las participaciones sociales no se representan en ningún caso por títulos especiales, nominativos o al portador, ni se expedirán tampoco resguardos provisionales acreditativos de una o varias participaciones sociales. El único título de propiedad está constituido por la escritura fundacional y, en los demás casos de modificación del capital social, por los demás documentos públicos que pudieran otorgarse. En caso de adquisición por transmisión inter vivos o mortis causa, por el documento público correspondiente.

Las certificaciones del libro registro de socios en ningún caso sustituirán al título público de adquisición.

**Artículo 7.** La transmisión voluntaria de participaciones sociales por actos inter vivos, tanto a título oneroso como gratuito, se regirá por las siguientes reglas:

- a) El socio que se proponga transmitir su participación o participaciones sociales o parte de ellas a personas extrañas a la sociedad, o sea, a quienes no ostenten la condición de socio, deberá comunicarlo por conducto notarial a los administradores, haciendo constar el número y características de las participaciones que pretende transmitir, la identidad del adquirente y el precio o contraprestación y demás condiciones de la transmisión.
- b) La transmisión quedará sometida al consentimiento de la sociedad, que se expresará mediante acuerdo de la junta general, previa inclusión del asunto en el orden del día, adoptado por la mayoría ordinaria establecida en los estatutos.
- c) La sociedad solo podrá denegar el consentimiento si comunica al transmitente, por conducto notarial, la identidad de uno o varios socios o terceros que adquieran la totalidad

de las participaciones que se pretendan transmitir. No será necesaria ninguna comunicación al transmitente si concurrió a la junta general donde se adoptaron dichos acuerdos. Los socios concurrentes a la junta general tendrán preferencia para la adquisición, y si fueren varios los interesados en adquirirlos se distribuirán entre todos ellos a prorrata de su participación en el capital social.

d) El precio de las participaciones, la forma de pago y las demás condiciones de la operación serán las comunicadas a la sociedad por el socio transmitente. En caso de que existiere aplazamiento de pago, será requisito previo que una entidad de crédito garantice el pago del precio aplazado.

e) Cuando el precio notificado se considerara excesivo por acuerdo ordinario de la junta general, o cuando se tratara de transmisión gratuita u onerosa por título distinto de compraventa, el precio de adquisición será fijado de común acuerdo por las partes y, en su defecto, será el valor razonable de las participaciones, entendiéndose por tal el que determine el auditor de cuentas, distinto al auditor de la sociedad, que, a solicitud de cualquier interesado, nombren a tal efecto los administradores de la sociedad.

Si el “valor razonable” así fijado no fuere aceptado por quien pretenda la transmisión, podrá desistir de ella, y será de su cargo la retribución del auditor. En los demás casos, dicha retribución será de cuenta de la sociedad.

f) El documento público de transmisión deberá otorgarse en el plazo de un mes a contar desde la comunicación por la sociedad del adquirente o adquirentes.

g) El socio podrá transmitir las participaciones en las condiciones comunicadas a la sociedad, cuando hayan transcurrido tres meses desde que hubiere puesto en conocimiento de ésta su propósito de transmitir sin que la sociedad le hubiere comunicado la identidad del adquirente o adquirentes de todas las participaciones ofrecidas, siempre que otorgue el documento público de transmisión dentro de los dos meses siguientes a la terminación del último plazo indicado.

h) Los trámites determinados precedentemente no serán necesarios cuando la junta general de la entidad, celebrada con carácter universal, apruebe por unanimidad la transmisión pretendida por un socio.

Será libre la transmisión voluntaria de participaciones por actos inter vivos, tanto a título oneroso como gratuito, entre socios, así como la realizada en favor del cónyuge,

ascendientes o descendientes del socio. Las sociedades pertenecientes al mismo grupo que la transmitente serán consideradas como extraños y tendrá lugar el derecho de adquisición preferente.

**Artículo 8.** En el caso de embargo de participaciones sociales, en cualquier procedimiento de apremio, los socios podrán subrogarse en lugar del rematante, o en su caso, del acreedor, siendo aplicable lo dispuesto en el artículo 31 de la Ley de Sociedades de Responsabilidad Limitada.

**Artículo 9.** Las transmisiones de participaciones sociales que no se ajusten a lo previsto en los artículos anteriores no producirán efecto alguno frente a la sociedad.

**Artículo 10.** La transmisión de participaciones sociales se formalizará en documento público.

La adquisición inter vivos o mortis causa de participaciones sociales deberá ser comunicada a los administradores por escrito, indicando el nombre o denominación social, nacionalidad y domicilio del nuevo socio.

El adquirente de las participaciones sociales podrá ejercer los derechos de socio frente a la sociedad, desde que ésta tenga conocimiento de la transmisión.

**Artículo 11.** La sociedad llevará un libro registro de socios, en el que se hará constar la titularidad originaria y las sucesivas transmisiones, voluntarias o forzosas, de las participaciones sociales, así como la constitución de derechos reales y otros gravámenes sobre las mismas.

**Artículo 12.** En caso de copropiedad sobre una o varias participaciones sociales, los copropietarios habrán de designar una sola persona para el ejercicio de los derechos de socio, y responderán solidariamente frente a la sociedad de cuantas obligaciones se deriven de esta condición. La misma regla se aplicará a los demás supuestos de cotitularidad de derechos sobre las participaciones.

### TÍTULO III. ÓRGANOS DE LA SOCIEDAD

**Artículo 15.** Los órganos de la sociedad son:

A) La junta general.

B) Los administradores.

## A) JUNTA GENERAL

**Artículo 16.** La toma de decisiones de la Junta General se realizará por parte de la única socia de la empresa. Es competencia de la junta general los siguientes asuntos:

- a) La censura de la gestión social, la aprobación de las cuentas anuales y la aplicación del resultado.
- b) El nombramiento y separación de los administradores, liquidadores y, en su caso, de los auditores de cuentas, así como el ejercicio de la acción social de responsabilidad contra cualquiera de ellos.
- c) La autorización a los administradores para el ejercicio, por cuenta propia o ajena, del mismo, análogo o complementario género de actividades que constituya el objeto social.
- d) La modificación de los estatutos sociales.
- e) El aumento y la reducción del capital social.
- f) La transformación, fusión y escisión de la sociedad.
- g) La disolución de la sociedad.
- h) Cualesquiera otros asuntos que determinen la Ley o los estatutos.

**Artículo 18.** La junta general será convocada por el órgano de administración y, en su caso, por los liquidadores de la sociedad, sin perjuicio de los supuestos especiales previstos en el artículo 45 de la Ley de Sociedades de Responsabilidad Limitada.

La convocatoria se realizará por carta certificada o por telegrama, con acuse de recibo, dirigidos personalmente a cada socio al domicilio designado al efecto o en el que conste en el Libro registro de socios, expresando el nombre de la sociedad, la fecha y hora de la reunión, el orden del día, en el que figurarán los asuntos a tratar, y el nombre de la persona o personas que realizan la comunicación.

Entre la convocatoria y la fecha prevista para la celebración de la reunión deberá existir un plazo de, al menos, quince días, que se computará a partir de la fecha en que hubiera sido remitido el anuncio al último de los socios.

El órgano de administración convocará la junta general, para su celebración, dentro de los seis primeros meses de cada ejercicio, con el fin de censurar la gestión social, aprobar, en su caso, las cuentas del ejercicio anterior y resolver sobre la aplicación del resultado.



**Artículo 19.** La junta general quedará válidamente constituida para tratar cualquier asunto, sin necesidad de previa convocatoria, siempre que esté presente o representado la totalidad del capital social y los concurrentes acepten por unanimidad la celebración de la reunión y el orden del día de la misma.

**Artículo 20.** Las juntas generales:

Al ser un administrador único, así como la junta de socios, serán presididas por dicho administrador, a quien corresponde, igualmente, la facultad de certificar y de formalizar en instrumento público los acuerdos. En defecto del administrador único, presidirá la junta la persona que a este efecto designen los socios al comienzo de la reunión.

Corresponde al presidente dirigir las sesiones, conceder la palabra a los socios y organizar los debates, así como comprobar la realidad de la adopción de los acuerdos.

Las actas de las juntas serán aprobadas por la propia junta al final de la reunión o, en su defecto, y dentro del plazo de quince días, por el presidente de la junta general y dos socios interventores, uno en representación de la mayoría y otro por la minoría.

## **B) DE LOS ADMINISTRADORES**

**Artículo 22.** La administración podrá corresponder a:

a) Un administrador único, al que se le atribuye el poder de representación de la sociedad.

En la escritura de constitución de la sociedad se determinará el modo en que inicialmente se organice la administración. En lo sucesivo, la junta general, con el voto favorable representativo de más de la mitad de los votos correspondiente a las participaciones en que se divide el capital social, podrá optar por otro sistema o modo de administración de los señalados, sin necesidad de modificar los estatutos, y en virtud de acuerdo que deberá elevarse a escritura pública e inscribirse en el Registro Mercantil.

La representación se extiende a todos los actos comprendidos en el objeto social, teniendo facultades lo más ampliamente entendidas, para contratar en general, realizar toda clase de actos y negocios, obligacionales o dispositivos, de administración ordinaria o extraordinaria y de riguroso dominio, respecto a toda clase de bienes, dinero, muebles, inmuebles, valores mobiliarios y efectos de comercio sin más excepción que la de aquellos asuntos que legalmente sean competencia de la junta general.

A modo simplemente enunciativo, sin que por ello se limiten las atribuciones de los administradores en los actos y negocios que no comprenda expresamente la lista, corresponden a los mismos estas facultades y todo cuanto con ellas esté relacionado, ampliamente y sin limitación alguna:

a) Convocar las juntas generales, ordinarias y extraordinarias, y cumplir sus acuerdos. Preparar y presentar los balances y cuentas anuales.

b) Ostentar la representación de la sociedad en juicio y fuera de él. Llevar la firma social.

c) Dirigir, gobernar, administrar y disponer en los negocios de la sociedad. Tomar y despedir el personal de la misma. Establecer sucursales, agencias y delegaciones de la sociedad donde tenga por conveniente.

d) Administrar los bienes, muebles e inmuebles y derechos de todas clases; darlos y tomarlos en arriendo; percibir rentas y productos; consentir traspasos; hacer compras y ventas de las mercaderías, contratar servicios, suministros y seguros; asistir y votar en juntas; firmar facturas y correspondencia de todas clases, postal y telegráfica; cobrar giros y reembolsos.

e) Constituir o abrir, retirar total o parcialmente, disponer, extinguir y cancelar cuentas corrientes a la vista, de crédito, a plazo fijo, y de ahorro; depósitos de metálico, valores y efectos públicos de todas clases, en bancos, incluso el de España, cajas de ahorro y Caja General de Depósitos. Cobrar y pagar mediante cuenta bancaria toda clase de cantidades, recibos y suministros; domiciliar el pago y cobro, y dar las órdenes oportunas; cobrar dividendos y beneficios.

f) Obtener créditos bancarios mediante letras de cambio o mediante pólizas con garantía personal o de valores. Avalar y afianzar a terceras personas, incluso solidariamente y renunciar a los beneficios de excusión, orden, división, siempre que tales fianzas o avales, aunque se presten a título gratuito, redunden en provecho de la sociedad o se otorguen con la finalidad de favorecer a sus intereses.

g) Librar, endosar, aceptar, avalar, negociar, cobrar, pagar, descontar y protestar letras de cambio, talones, cheques, pagarés, certificaciones de obra y demás documentos mercantiles.

h) Cobrar, pagar y consignar toda clase de créditos y cantidades. Dar recibos y finiquitos. Cancelar hipotecas, prendas, fianzas, depósitos y garantías de todas clases.

i) Dar y tomar dinero a préstamo y reconocer deudas con garantía personal, pignoraticia o hipotecaria.

j) Celebrar toda clase de contratos, especialmente con el Estado, Entidades Autónomas, Comunidades Autónomas, Provincia y Municipio. Afianzar, avalar y garantizar las obligaciones de terceras personas, incluso con garantía pignoraticia o hipotecaria de los bienes de la sociedad.

k) Adquirir, enajenar, disponer, gravar, hipotecar, pignorar por cualquier contrato o título los bienes de la sociedad, sean muebles o inmuebles, y los derechos y obligaciones de todas clases. Constituir, modificar y extinguir o cancelar servidumbres y otros derechos reales o personales. Hacer transacciones y compromisos. Otorgar y modificar deslindes, agrupaciones, segregaciones, divisiones materiales y de proindiviso, declaraciones de obra nueva, constitución de finca en régimen de propiedad horizontal y, en general, modificar entidades registrales.

l) Representar a la sociedad en juicio y ante el Estado, Provincia, Municipio, Entidades Autónomas, Iglesia y toda clase de Autoridades, Magistraturas, funcionarios y personas; ejercitar por sí o mediante Procuradores y otros apoderados que nombrará y revocará, toda clase de reclamaciones, derechos, acciones y excepciones en todos sus trámites, incluso el acto de conciliación con o sin avenencia; absolver posiciones y confesar en juicio; y seguir la tramitación en todas sus incidencias y recursos, incluso contencioso-administrativos y los recursos de revisión, casación, de inconstitucionalidad y otros extraordinarios.

ll) Constituir, modificar, fusionar, transformar y disolver sociedades mercantiles, Agrupaciones Temporales de Empresas, Sindicatos de Obligacionistas, y en general entidades jurídicas de todas clases, con los estatutos y pactos que crea conveniente; suscribir y pagar acciones o participaciones en dichas sociedades; aportar bienes muebles o inmuebles y aceptar valoraciones de bienes aportados; celebrar, modificar y extinguir contratos de sindicación y agrupación de acciones y obligaciones.

m) Sustituir todas o parte de las facultades expresadas en este artículo, excepto las indelegables según Ley; conceder los oportunos poderes; revocarlos y conceder otros nuevos.

Cualquier limitación de las facultades representativas del órgano de administración, tanto si viene impuesta por los estatutos como por decisiones de la junta general, serán ineficaces frente a terceros, sin perjuicio de su validez y de la responsabilidad en que incurran los administradores frente a la sociedad en caso de extralimitación o abuso de facultades o por la realización de actos no comprendidos en el objeto social que obliguen a la sociedad en virtud de lo dispuesto en la Ley de Sociedades de Responsabilidad Limitada.

**Artículo 23.** Para ser nombrado administrador no se requiere la condición de socio.

**Artículo 24.** Los administradores ejercerán su cargo por plazo indefinido.

**Artículo 25.** Cuando la administración recaiga en un consejo de administración, se observarán las reglas siguientes:

- a) Estará integrado por un número mínimo de tres y un máximo de nueve consejeros.
- b) La convocatoria del consejo de administración se hará por carta certificada o por telegrama, con acuse de recibo, dirigido personalmente a cada consejero, con una antelación mínima de siete días y quedará válidamente constituido cuando concurran a la reunión, presentes o representados, siempre por otro consejero, un número de éstos que supere la mitad aritmética del número de miembros que lo integran. La representación se conferirá mediante carta dirigida al presidente.

El presidente dirigirá las sesiones, concederá la palabra a los consejeros y ordenará los debates, fijará el orden de las intervenciones y las propuestas de resolución.

El consejo de administración se reunirá en los días que el mismo acuerde y siempre que lo disponga su presidente o lo pidan dos de sus componentes, en cuyo caso se convocará por aquél para reunirse dentro de los quince días siguientes a la petición.

Será válida la reunión del consejo sin necesidad de previa convocatoria, cuando, estando reunidos todos sus miembros, decidan por unanimidad celebrar la sesión.

- c) Los acuerdos se adoptarán por mayoría absoluta de los consejeros presentes y representados en la sesión. Si se produjera empate en la votación decidirá el voto personal de quien fuera presidente.

- d) El consejo nombrará de su seno un presidente y, si lo considera oportuno, uno o varios vicepresidentes. Asimismo nombrará libremente a la persona que haya de desempeñar el

cargo de secretario y, si lo estima conveniente, otra de vicesecretario, que podrán no ser consejeros.

Las certificaciones de las actas y acuerdos del consejo serán expedidas por el secretario o vicesecretario del mismo, en su caso, con visto bueno de su presidente o vicepresidente.

La formalización de los mismos y su elevación a escritura pública corresponderá a cualquiera de los miembros del consejo, así como al secretario o vicesecretario del mismo, aunque no sean consejeros, con cargos vigentes e inscritos en el Registro Mercantil.

En el Libro de Actas constarán los acuerdos adoptados con expresión de los datos relativos a la convocatoria y a la constitución del consejo, un resumen de los asuntos debatidos, las intervenciones de los que se haya solicitado constancia y los resultados de las votaciones.

e) La delegación permanente de alguna facultad del consejo de administración en la comisión ejecutiva o en el o los consejeros delegados y la designación de los administradores que hayan de ocupar tales cargos, requerirán para su validez el voto favorable de las dos terceras partes de los componentes del consejo y no producirán efecto alguno hasta su inscripción en el Registro Mercantil.

**Artículo 26.** La administración de la sociedad se ejercerá de forma gratuita.

#### TÍTULO IV. EJERCICIO SOCIAL

**Artículo 27.** El ejercicio social termina el 31 de diciembre de cada año. Los administradores están obligados a formar en el plazo máximo de tres meses, contados a partir del cierre de ejercicio social, las cuentas anuales, el informe de gestión y la propuesta de aplicación del resultado. Las cuentas anuales comprenderán el balance, la cuenta de pérdidas y ganancias y la memoria. Estos documentos, que forman una unidad, deberán ser redactados con claridad y mostrar la imagen fiel del patrimonio, de la situación financiera y de los resultados de la sociedad, de acuerdo con lo establecido en la Ley y en el Código de Comercio, y deberán estar firmados por todos los administradores.

A partir de la convocatoria de la junta general, cualquier socio podrá obtener de la sociedad, de forma inmediata y gratuita, los documentos que han de ser sometidos a la aprobación de la misma, así como el informe de gestión y, en su caso, el informe de los auditores de cuentas.

## TÍTULO V. DISOLUCIÓN Y LIQUIDACIÓN

**Artículo 30.** La sociedad se disolverá por causas legalmente previstas. La junta general designará a los liquidadores, siempre en número impar. En defecto de tal designación quienes fueren administradores al tiempo de la disolución quedarán convertidos en liquidadores.

La sociedad disuelta conservará su personalidad jurídica mientras la liquidación se realiza. Durante ese tiempo deberá añadir a su denominación la expresión “en liquidación”. Con la apertura del período de liquidación cesarán en su cargo los administradores.

## ANEXO VIII: Presupuestos

---

En primer lugar, vamos a hablar del dinero que va a suponer la realización de este proyecto para la organización. El total de gasto para la organización es de 6.270€, en los que se incluyen los nueve meses de alquiler del local, los nueve meses de gastos de la gestoría, un ordenador y una impresora, además del material de oficina para estos meses.

Este gasto se vería cubierto al final del proyecto gracias a los ingresos, contando con los 3.000€ de capital inicial que se necesitan para la creación de esta Sociedad Limitada Unipersonal junto con la subvención del Programa de Emprendedores Autónomos financiado por el INAEM y el Gobierno de Aragón<sup>73</sup>. Este programa ofrece una cantidad de 4.000€ a los jóvenes desempleados menores de treinta años, tanto a autónomos como a socios únicos de una SLU, requisito que cumplimos. La suma total de los ingresos es de 7.000€, quedando una cantidad en positivo respecto al desembolso inicial de 730€.

Por otro lado, las actividades han supuesto una inversión de 29.900€, cifra que desglosaremos a continuación.

En primer lugar, la exposición ha conllevado un gasto aproximado de 7.890€, entre los que se incluyen los tres vinilos explicativos, dos monitores, dos consolas PS4, los dos videojuegos, el seguro, los derechos de reproducción de todas las obras expuestas y los videos, la empresa de transportes y tres meses de sueldo para el asistente de sala. No se incluyen en el gasto, pero se tienen en cuenta, la sala en sí, los proyectores y las pantallas de proyección que van a cargo de la organización gestora Etopia. Además hay que contar con el trabajo que realizan las Brigadas Municipales de Arquitectura del Ayuntamiento de Zaragoza de montaje y desmontaje<sup>74</sup>. Este importe de 7.890 € junto con los 6.000 € del salario del comisariado entran dentro de este balance total de ingresos y gastos finales (13.890 €) pero, en realidad, son sufragados por la organización gestora, en este caso Etopia.

En segundo lugar, las seis conferencias de personalidades relacionadas con el mundo de la cultura y los videojuegos. Esta actividad ha supuesto un gasto de 2.250€,

---

<sup>73</sup> [https://inaem.aragon.es/sites/default/files/cuadro\\_resumen\\_bases\\_reguladoras\\_emprendedores.pdf](https://inaem.aragon.es/sites/default/files/cuadro_resumen_bases_reguladoras_emprendedores.pdf), (fecha de consulta: 9-X-2020).

<sup>74</sup> [http://www.zaragoza.es/ciudad/urbanismo/arquitect/brigadas\\_arquitect.htm](http://www.zaragoza.es/ciudad/urbanismo/arquitect/brigadas_arquitect.htm), (fecha de consulta: 9-X-2020).

dinero que es íntegramente lo que se les pagará a los nueve ponentes, junto con el coste de sus desplazamientos, generalmente en AVE desde Madrid y Barcelona. Nuevamente se tiene en cuenta la infraestructura que va a cargo de Etopia, que en este caso es la cesión del Auditorio, el proyector, pantalla y ordenador.

En tercer lugar, la actividad de los talleres, que supone un gasto aproximado de 13.600€. Esta es la actividad que mayor desembolso supone pero también la única que supone beneficios como se verá más adelante. En este presupuesto se incluyen los sueldos de los profesionales que van a actuar como supervisores y asesores de los alumnos, además de dos ordenadores portátiles junto con las licencias de los programas que vayan a utilizar. Nuevamente se cuenta con la sala de Etopia y su equipamiento.

El cuarto punto en cuanto a gastos es el de la difusión del proyecto, que suponen unos 160€ destinados a la impresión de folletos y carteles.

La inversión total de 29.900 € va a superar a la de los ingresos máximos que se esperan conseguir pero, como se ha aclarado anteriormente, quitando los gastos de la exposición y comisariado la cifra estimada de gastos se queda en 16.010 €. Esta última cifra va a ser subsanada gracias a los ingresos que se van a generar. En primer lugar, el único ingreso directo que van a generar las actividades es el de la matrícula de los doce alumnos que participen en los talleres de creación de un videojuego, ya que el acceso a las otras dos actividades es completamente libre, suponiendo un total de 1.800€ del total.

El resto de ingresos van a venir de subvenciones públicas, cuyas resoluciones y convocatorias para los años 2021 y 2022 no se conocen todavía debido, entre otras cosas, a la crisis sanitaria provocada por la Covid-19.

Contaremos con dos ayudas de parte del Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno de España. Una de ellas será de un máximo de 10.000€ del Programa de ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos<sup>75</sup>. La otra será de un máximo de 5.000€, del Programa de ayudas para la acción y promoción cultural<sup>76</sup>.

---

<sup>75</sup> <http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:71ad4389-6bf3-4667-90d9-3ba003fe8141/convocatoria-modernizaci-n-2020.pdf>

<sup>76</sup> <file:///C:/Users/HOME/Downloads/Convocatoria%20Acci%C3%B3n%20y%20Promoci%C3%B3n%20Cultural%202020.pdf>



El total de ingresos es de, aproximadamente, 16.800 €, superando en 790 € al gasto inicial.

Gastos de la organización:

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>ORGANIZACIÓN GESTORA</b>				
Alquiler Oficina	360€ x mes		9	3.240 €
Gestoría	200€ x mes		9	1.800 €
Ordenador	500 €	1		500 €
Impresora	100 €	1		100 €
Material de oficina	70€ x mes		9	630 €
				<b>6.270 €</b>

Ingresos de la organización:

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>ORGANIZACIÓN</b>				
Inversión inicial				3.000 €
G. Aragón + INAEM (Prog. Emprendedores)				4.000 €
				<b>7.000 €</b>

Gastos generales: difusión, actividades y salario propio:

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>DIFUSIÓN</b>				
Carteles	Oferta	200		100 €
Folleto (trípticos)	Oferta	2.000		55 €
				<b>160 €</b>

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>EXPOSICIÓN</b>				
Vinilos de 2 m2	5 € x m2	3		30 €
Monitores	70 €	2		140 €
PS4	220 €	2		440 €
Juegos	15 €	2		30 €
Seguro	1.500 €	1		1.500 €
Derechos de reproducción	50 €	35		1.750 €
Sala	0 € (Etopía)	1	3	0 €
Proyectores	0 € (Etopía)	7	3	0 €
Montaje / Desmontaje	0 € (Brigadas Ayto.)			0 €
Mantenimiento	0 € (Etopía)		3	0 €
Guía / Asistente de sala	1.000 €		3	3.000 €
Empresa de transportes	1.000 €	1		1.000 €
				<b>7.890</b>

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>CONFERENCIAS</b>				
Ponentes	150 €	9		1.350 €
Desplazamientos	100 €	9		900 €
Sala	0 € (Etopía)	1	3	0 €
Ordenador	0 € (Etopía)	1	3	0 €
Proyector	0 € (Etopía)	1	3	0 €
				<b>2.250 €</b>

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>TALLERES</b>				
Profesores	1.000 €	4	3	12.000 €
Ordenadores portátiles + licencias	800 €	2		1.600 €
Sala	0 € (Etopía)	1	3	0 €
				<b>13.600 €</b>

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>Salario propio</b>				
Comisariado exposición				
Coordinación actividades				
<i>Community manager</i>	2.000 €		3	6.000 €
				<b>6.000 €</b>

Ingresos generales: matrícula y subvenciones:

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>MATRÍCULA TALLERES</b>				
	50 €	12	3	
				<b>1.800 €</b>

	Precio x und	Unidades	Mensualidades	TOTAL
<b>SUBVENCIONES PÚBLICAS</b>				
Minist. Cult. y Dep. (proyectos culturales y TICS)	10.000 €	1		10.000 €
Minist. Cult. y Dep. (acción y promoción cultural)	5.000 €	1		5.000 €
				<b>15.000 €</b>

#### BALANCE DE INGRESOS Y GASTOS TOTALES

<b>TOTAL GASTOS</b>	<b>29.900 €</b>
<b>TOTAL INGRESOS</b>	<b>16.800 €</b>

<b>TOTAL GASTOS (SIN EXPOSICIÓN Y COMISARIADO)</b>	<b>16.010 €</b>
<b>TOTAL INGRESOS</b>	<b>16.800 €</b>

## ANEXO IX: Encuesta de evaluación interna

---

Objetivo	Sí	No	Observaciones
La temporalidad ha sido la adecuada			
El material para las actividades ha sido suficiente			
La sinergia con Etopia ha sido adecuada			
La población ha tomado constancia del factor cultural de los videojuegos			
Ha habido una implicación por parte de la población			
El presupuesto ha cubierto las necesidades previstas			
El espacio ha sido el adecuado			
La coordinación ha sido adecuada			
Previsión de ENTER Gestión Cultural de realización de nuevos proyectos			

## ANEXO X: Difusión

### Folleto Cara exterior



**Contacto y mas info:**

Instagram: ENTER Gestión Cultural

Twitter: @entercultural

Mail: entergestioncultural@gmail.com

**Colaboran:**





ETOPÍA: Centro de Arte y Tecnología

**Videojuegos independientes: el enlace cultural**



### Folleto Cara interior



**TALLERES**

Si has estudiado Bellas Artes, Música, Guion o Programación informática APÚNTATE a nuestros talleres de creación de videojuegos.

En tres meses habréis creado vuestra primera obra trabajando en equipo.

**CONFERENCIAS**

Las personalidades más importantes de España que han participado en el proceso creativo de un videojuego o los han estudiado se dan cita dos sábados al mes en el Auditorio de Etopía.

Puedes venir a conocerlos, escuchar y preguntar!

**EXPOSICIÓN**

Historia del videojuego: de su nacimiento a su independencia

Todos los videojuegos que se han producido tienen un importante estudio artístico detrás.

Ven a descubrirlo de la mano de los artistas españoles independientes que han trabajado en ellos.





ENTER Gestión Cultural  
ETOPÍA: Centro de arte y tecnología

## Cartel de la exposición

Los videojuegos sobrepasan al entretenimiento.

# HISTORIA DEL VIDEOJUEGO: DE SU NACIMIENTO A SU INDEPENDENCIA

Una exposición de ENTER: Gestión Cultural.

**ETOPIÁ**

**LUNES-VIERNES: 10:00-21:00**

**SÁBADO: 10:00-14:00**

Con la colaboración de:

**eTOPIA**  
center for art  
& technology



**Zaragoza**  
AYUNTAMIENTO



## Cartel de las conferencias



The poster features a stylized illustration of a man in a white shirt and green pants standing in a desolate, industrial landscape with smokestacks and a sunset sky. Two children are walking in the foreground. The text is overlaid on the top left of the illustration.

**CICLOS DE CONFERENCIAS**  
AUDITORIO DE ETOPIÁ, 11:30-13:30

5 y 19 de febrero  
5 y 19 de marzo  
2 y 16 de abril

**inaem**  
INSTITUTO ARAGONES DE EMPLEO

 GOBIERNO DE ESPAÑA  
MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE

 Universidad Zaragoza

Con la colaboración de:  
 ETOPIA\_  Zaragoza



## Cartel de los talleres

Con la colaboración de:

**ETOPIA\_**  
center for art  
& technology

 **Zaragoza**  
AYUNTAMIENTO

ENTER Gestión Cultural  
ETOPIA, Centro de Arte y Tecnología

# APRENDE A DESARROLLAR TU PROPIO VIDEOJUEGO CON PROFESIONALES

TALLERES DE ILUSTRACIÓN, COMPOSICIÓN MUSICAL,  
GUION Y PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA

DE LUNES A VIERNES EN LAS SALAS DE TRABAJO DE ETOPIA

 **inaem**  
INSTITUTO ARAGONES DE EMPLEO



**Universidad**  
Zaragoza

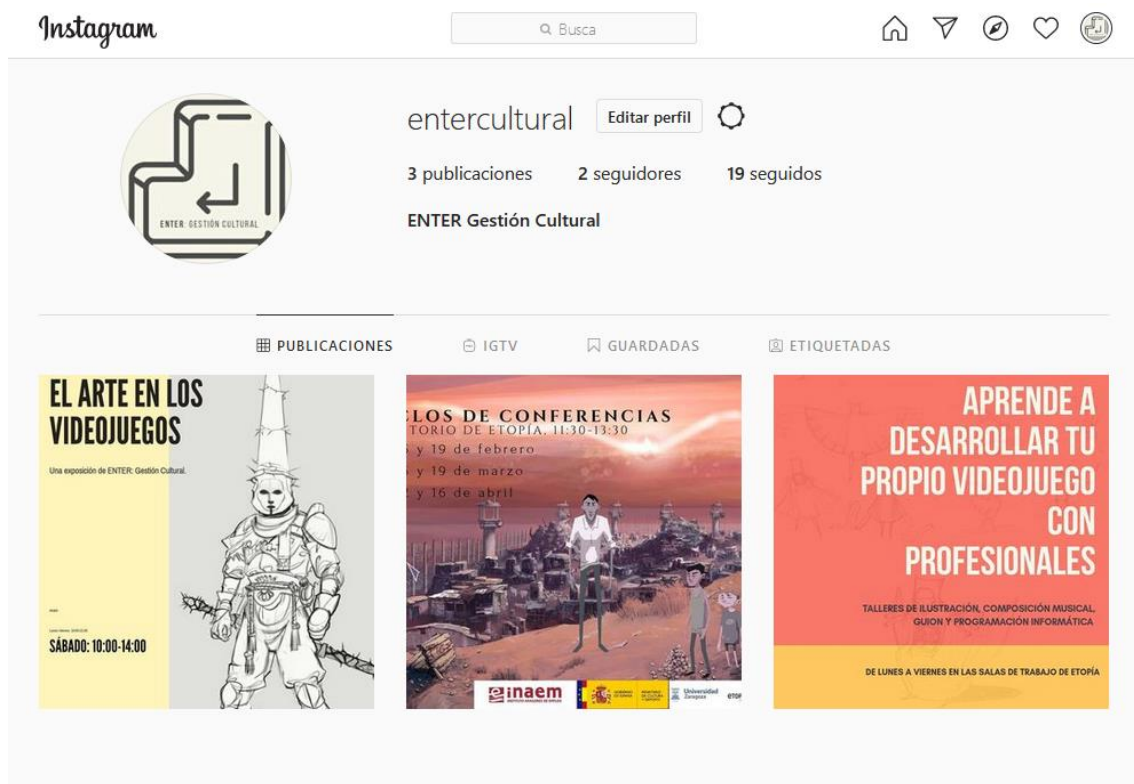


GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CULTURA  
Y DEPORTE



## Perfil de Instagram



## Perfil de Twitter



